（社）日本野球機構、プロ野球12球団公認ゲーム

PlayStation

解　説　書

MegaHouse

CONTENTS

ゲームモードの紹介 …………………3
コントローラの基本操作 …………………4
■試合時 …………………4
■試合以外 …………………5
■操作早見表 …………………6
ゲームの始め方 …………………8
シナリオモード …………………10
■チーム選択 …………………10
■メインメニュー …………………12
■成績＆データを見る …………………13
■日程表の確認 …………………18
■選手を鍛える …………………19
■調子をととのえる …………………24
■イベント …………………25
■ゲームオーバー …………………35
データバトルモード …………………36
ＶＳモード …………………42
試合の進め方 …………………44
■試合モード選択 …………………44
■オーダー提出 …………………45
■基本画面 …………………46
■作戦指示・攻撃 …………………48
■作戦タイム・攻撃 …………………49
■作戦指示・守備 …………………50
■作戦タイム・守備 …………………51
■試合結果 …………………52
データ＆成績用語集 …………………53
能力値データ …………………59
練習メニューデータ …………………62

For Japan Only

プレイヤー 1~2人

メモリーカード 7~14ブロック

SLPS 01123

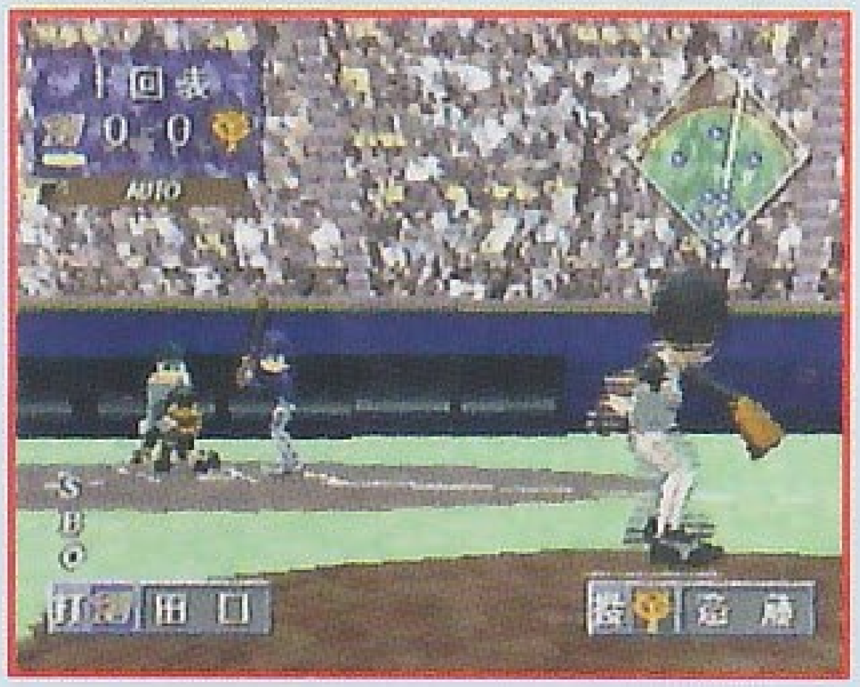
ゲームモードの紹介

シナリオモード

練習試合、ジュニアリーグ（2軍）、ペナントレース、日本シリーズなど試合の采配はもちろん、秋季・春季キャンプ、ＦＡ、ドラフト会議、トレード、外国人選手獲得など、実際のプロ野球の監督生活をシミュレートできる１Ｐ専用モードです。

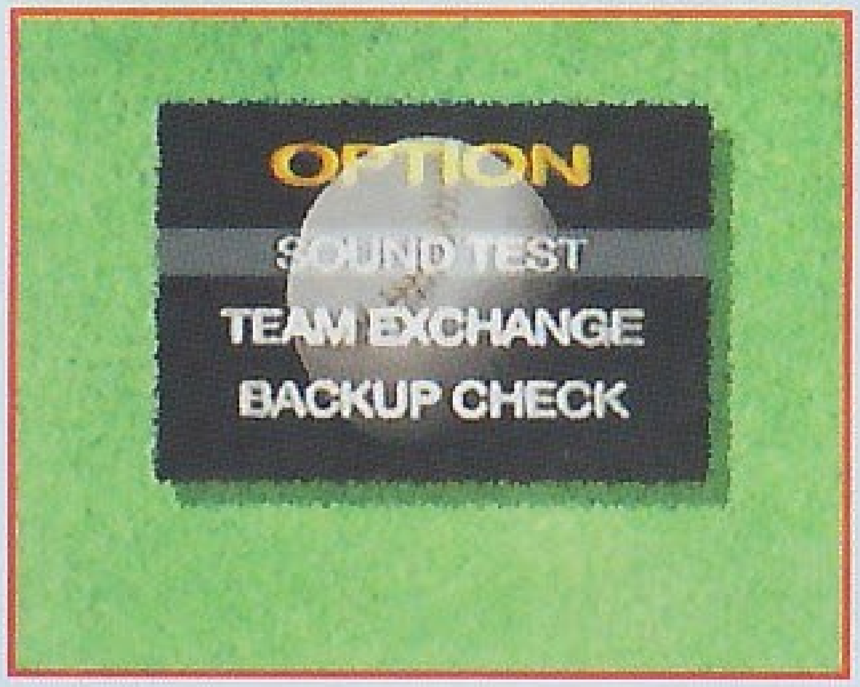
データバトルモード

実際のプロ野球の成績・データをもとにチームを作ってシミュレートするモードです。



VSモード

シナリオモードで育てたチームや、データバトルモードで作ったチームを持ち寄って戦える2人対戦モードです。



オプションモード

音源や音量の設定、ゲーム中の音楽や効果音を聞くことができます。またセーブデータの交換、コピー、確認などもおこなえます。

コントローラの基本操作

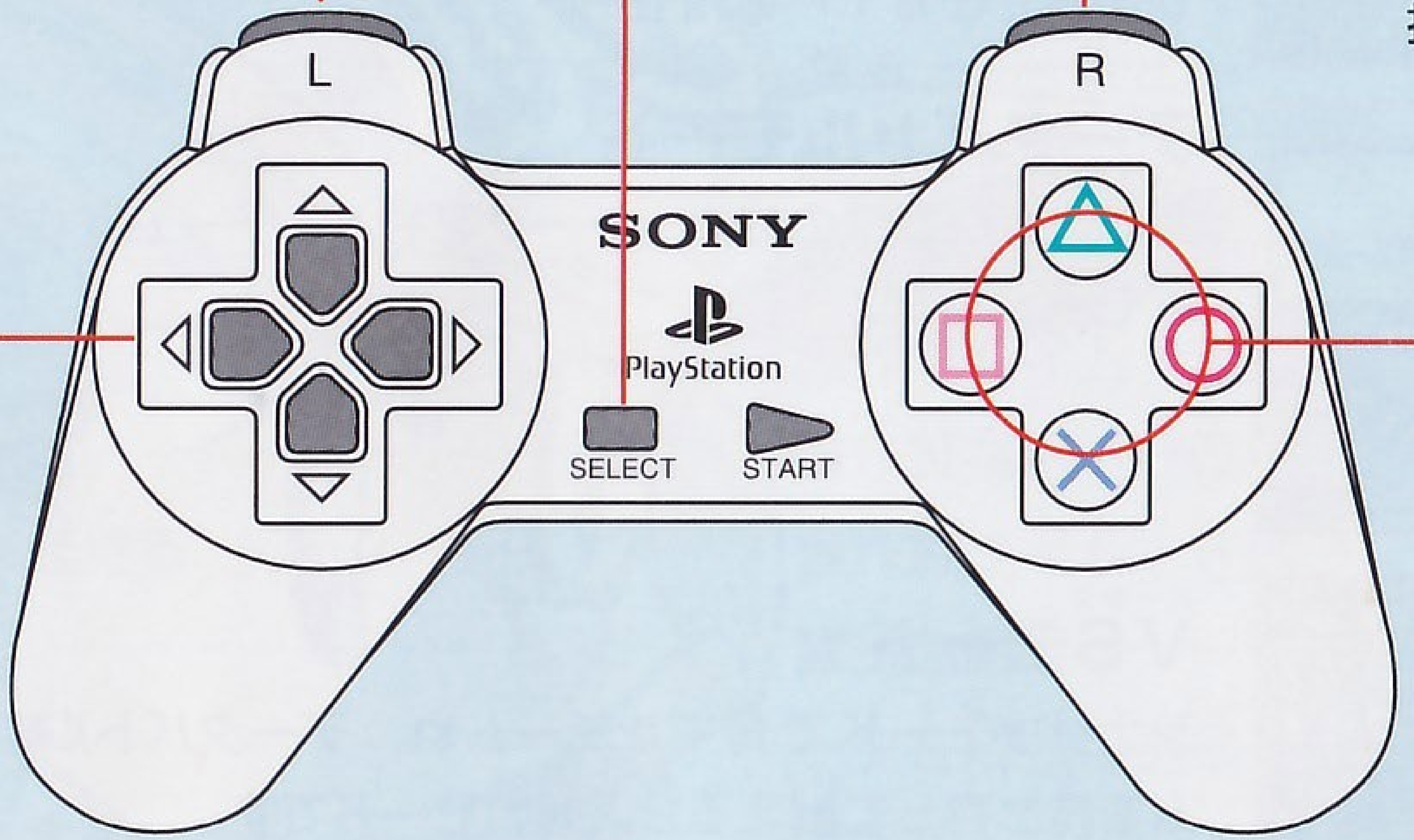
■試合時

L1ボタン：視点切り換え（順送り）

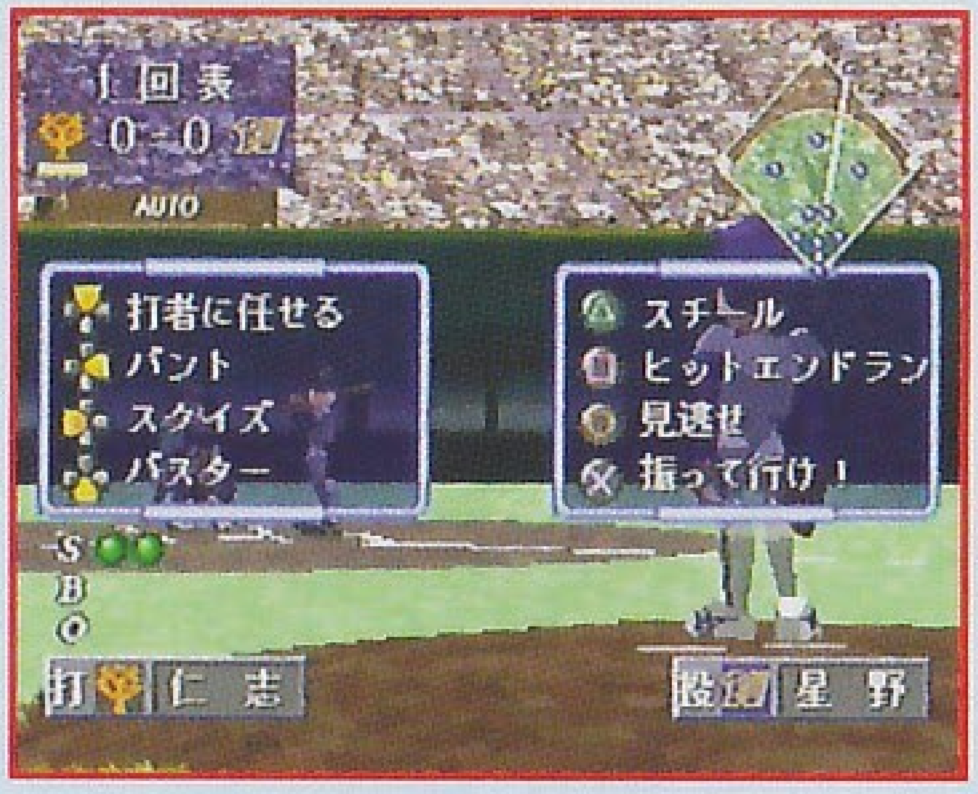
L2ボタン：視点切り換え（逆送り）

セレクトボタン：オートモードのキャンセル

R1ボタン：押しっぱなしで作戦指示ボタンの確認



方向キー：選手・項目の選択（作戦タイム時）



△ボタン：選手の成績表示（選手選択時）

○ボタン：項目の決定、選手の交換（選手選択時）

□ボタン：選手のデータ表示（選手選択時）

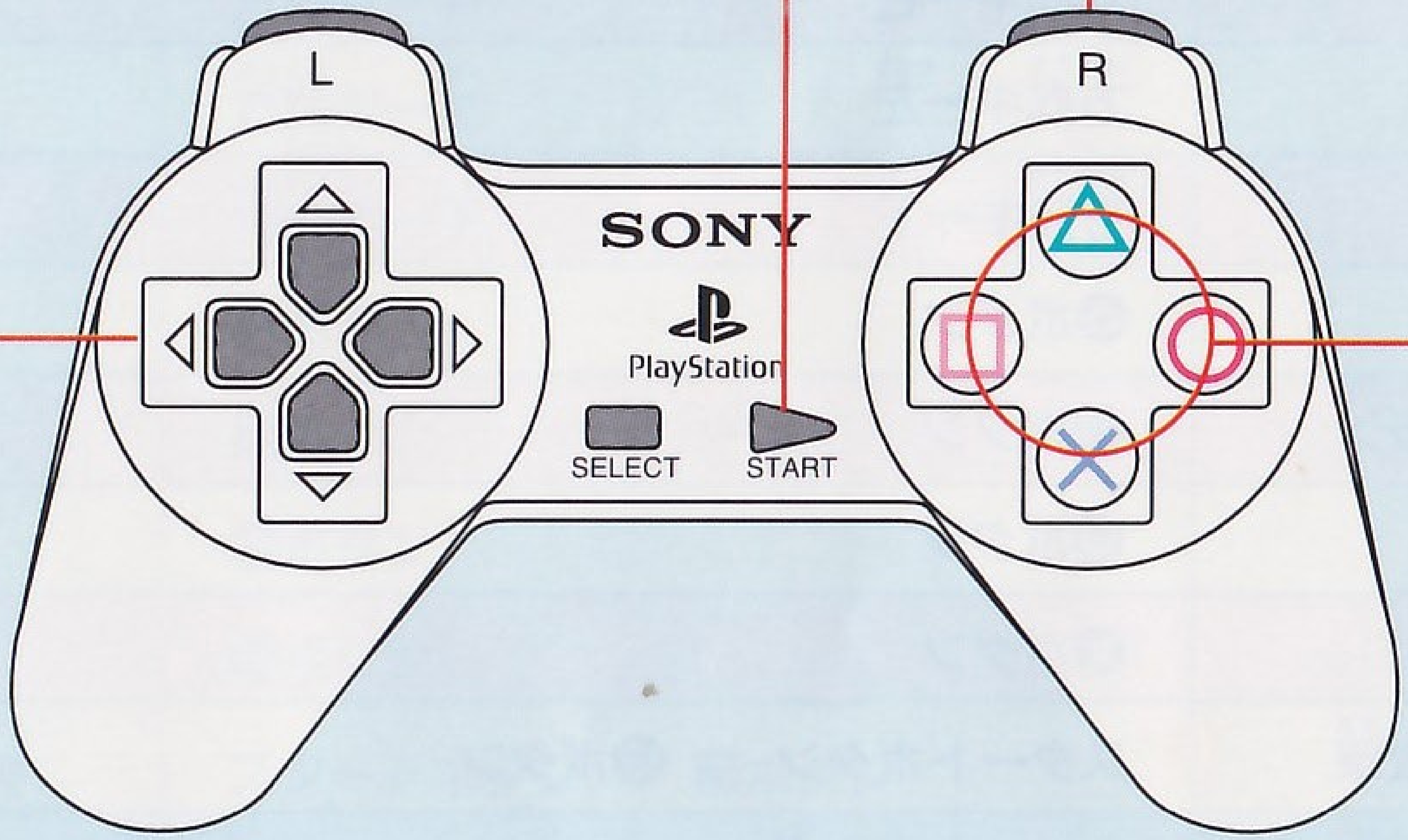
×ボタン：キャンセル（作戦タイム時）

※作戦指示、作戦タイム時の操作方法はP6.7の操作早見表をご覧ください。

■試合以外

スタートボタン：項目の決定

R1ボタン：チームセレクトウィンドウの表示



方向キー：選手・項目の選択

△ボタン：コマンドの説明

○ボタン：項目の決定、メッセージ送り

×ボタン：キャンセル、「試合へ」「翌週へ」にカーソルを飛ばす（メインメニュー時）

※その他、特殊な場面での操作方法はそれぞれの項目をご覧ください。

■操作早見表

作戦指示・攻撃	
打者に任せる	方向キー上
バント	方向キー右
スクイズ	方向キー左
バスター	方向キー下
スチール	△ボタン
ヒットエンドラン	□ボタン
見逃せ	○ボタン
振って行け！	×ボタン
作戦タイム・攻撃	スタートボタン ⇨ ○ボタン

作戦タイム・攻撃	
代打	方向キー（控え選手選択）⇨ ○ボタン
代走	方向キー（ランナー選択）⇨ ○ボタン ⇨ 方向キー（控え選手選択）⇨ ○ボタン
走塁指示	方向キーで指示選択 ⇨ ○ボタン

SLPS 01123

作戦指示・守備	
捕手に任せろ	方向キー上
ストレート勝負	方向キー右
変化球でかわせ	方向キー左
敬遠しろ！	方向キー下
ランナーに注意	△ボタン
バッターに集中	□ボタン
全力で行け！	○ボタン
力を押さえろ！	×ボタン
作戦タイム・守備	スタートボタン ⇨ ○ボタン

作戦タイム・守備	
投手交代	方向キー（控え投手選択）⇨ ○ボタン
守備交代	方向キー（守備選手選択）⇨ ○ボタン ⇨ 方向キー（控え選手選択）⇨ ○ボタン
シフトの変更	方向キー（シフト指示選択）⇨ ○ボタン
投手の調子	方向キーで投手の調子を選択 ⇨ ○ボタン

ゲームの始め方

プレイステーション本体にディスクをセットして電源を入れると、オープニングデモに続きタイトル画面があらわれます。

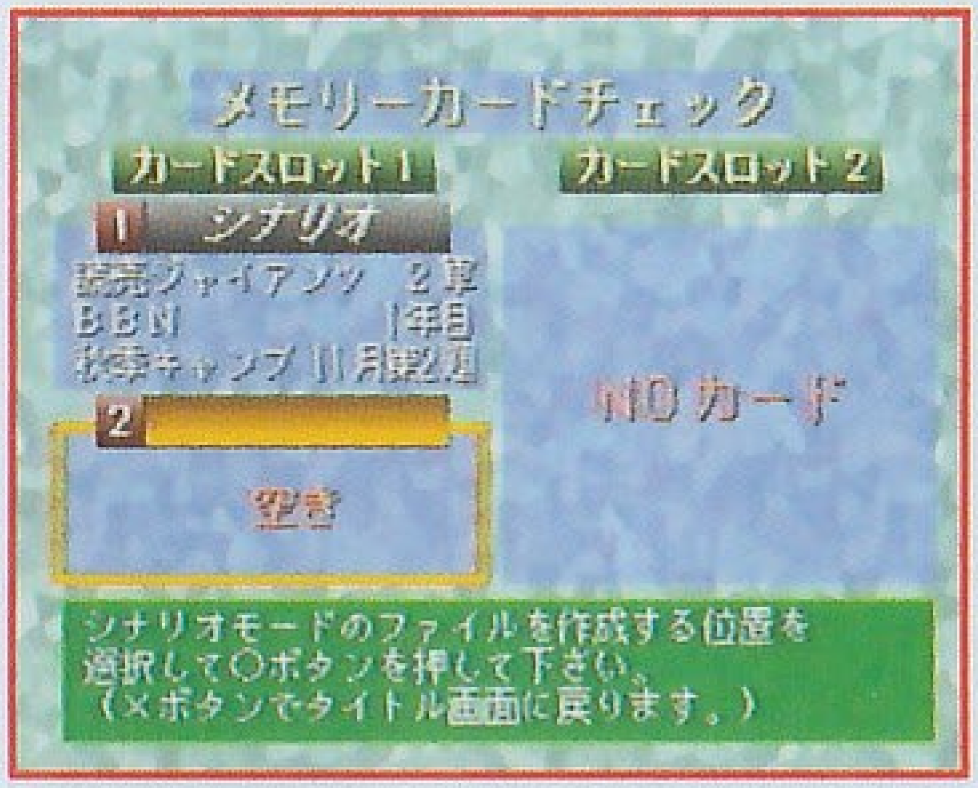
※オープニングデモはスタートボタンでスキップすることができます。

□モード選択

タイトル画面でスタートボタンを押すと、モード選択画面があらわれます。遊びたいゲームモードを方向キーで選び、◎ボタンで決定します。

□ニューゲーム&コンティニュー

“シナリオ”または“データバトル”を選ぶと、ニューゲーム&コンティニュー画面があらわれます。はじめからプレイする場合は“ニューゲーム”を、続きからプレイする場合は、データをセーブしたメモリーカードを起動時にメモリーカード差込口（以下スロット）に差し込んでから“コンティニュー”を方向キーで選び◎ボタンで決定します。



□データセーブ

“シナリオ”と“データバトル”は途中経過をセーブすることができます。ニューゲーム又はコンティニューでスロットにメモリーカードを差し込み、メモリーカードチェック画面でデータをセーブするファイルを選びます。ゲーム中のメインメニューでスタートボタンを押してデータをセーブすることができます。

□メモリーカードチェック

ゲームを始める前に、メモリーカードの確認をおこないます。ゲームの続きをプレイする場合、セーブしたチームデータを使う場合は、この画面でファイルを選んでプレイします。

□オプション

サウンドテスト　：ステレオ / モノラルの切り替えや音量の設定、ゲーム中の音楽や効果音を聞くことができます。方向キー上下で項目を選択し、方向キー左右で設定、音楽や効果音は選択後◎ボタンで聞くことができます。

チームエクスチェンジ：メモリーカード同士のチームデータ交換やデータコピーをすることができます。方向キーでそれぞれのファイルを選び、◎ボタンで決定します。シナリオチームのデータ交換はできません。

バックアップチェック：メモリーカードのデータを確認することができます。

※⊗ボタンでタイトル画面に戻ります。

はじめは2軍の監督からスタートします。ある条件を満たしてジュニアリーグ、ジュニア日本選手権に優勝すると、1軍監督に昇格します。今度はペナントレース、日本シリーズで優勝し、日本一の監督を目指します。試合での采配はもちろん、秋季・春季キャンプ、ＦＡ、ドラフト会議、トレード、外国人選手獲得などにも参加します。

■チーム選択

12球団から監督をするチームを選びます。

名前：◎ボタンを押して文字入力画面を出し、方向キーと◎ボタンで文字を入力します。

文字入力の方法

方向キー左右で「漢字～英数字」を選び◎ボタンで文字パレットを表示させます。「漢字」の場合は読みの頭の文字を選びさらに◎ボタンを押してパレットを出します。文字パレットから文字を方向キーで選び◎ボタンで入力します。「カタカナ」を選んでいるときは、「全角」を選んで◎ボタンを押すと表示が「半角」に替わり半角文字を入力することができます。再度◎ボタンを押すと「全角」に戻ります。濁点（"）や半濁点（。）は入れたい文字にカーソルを合わせ（"）（。）を選んで◎ボタンを押します。削除したい場合は「◀▶」でカーソルを消したい文字の上に置き「削除」を選んで◎ボタンで消します。すべて入力し終わったら「決定」を選んで◎ボタンを押します。

チーム名　　　　　：方向キー左右でチームを選び◎ボタンで決定します。

パーソナル・データ：“観戦”“イニング”“短縮”モード時の監督采配の性格をあらわします。方向キーで項目を選択し◎ボタンで切り替えます。チームの性格を考えて設定しましょう。詳しくはP59～61能力値データをご覧ください。

すべての設定を終えたらスタートボタンを押して決定します。

☆ワンポイントアドバイス

例えば、先発ピッチャーが安定したチームなら、「投手交代」は少なめで「ストッパー」もシングルでいいが、先発が不安定でスタミナ不足の選手が多い場合は「投手交代」は多めで「ストッパー」はダブルの作戦がいい。

また、機動力が生かせるチームなら、「走塁指示」は欲張り「スチール・バント・スクイズ・バスター・エンドラン」などの設定は多い方がいいが、クリーンナップに大砲がいれば、「走塁指示」は貯めて「スチール～エンドラン」を少なくし、一発に期待するのも作戦のひとつだ。

■メインメニュー

監督就任年数や現在のシーズン、月・週・曜日などが表示されます。データを確認したり、選手を鍛えたり、シナリオモードのメインとなる画面です。

□シーズンオフ・キャンプ

練習試合をする　：１軍ＶＳ２軍の練習試合をおこないます。
成績＆データを見る：チームや選手の成績、データを見ることができます。
日程表の確認　：年間スケジュールを確認することができます。
選手をきたえる　：メニュー別に選手をきたえることができます。
翌週へ　：翌週に進みます。

□シーズン中

調子をととのえる　：投手、野手、それぞれ５人ずつ個人特訓をすることができます。
試合へ　：ペナントレース、ジュニアリーグなどスケジュールに組まれた試合をおこないます。その週の試合がすべて終わると、翌週に進めるようになります。

■成績＆データを見る

チームや選手の成績、データを見ることができます。見たい成績やデータのコマンドを選び◎ボタンで見ることができます。データ表示画面で R1 ボタンを押すと表示データのセントラルとパシフィック（イースタンとウエスタン）が交互に入れ代わります。「戻る」を選んで◎ボタンで決定するか、⊗ボタンを押すとメインメニューに戻ります。

□チーム成績順位

チーム全体の成績を見ることができます。

リーグ順位

ペナントレースの順位が表示されます。

対戦成績

各チーム別の対戦成績が表示されます。上段に勝敗が下段に引き分けが表示されます。

投手成績

チーム全体の投手の成績が表示されます。方向キー左右または◎ボタンで部門を選び、方向キー上下で項目を選びます。

野手成績

チーム全体の打撃成績が表示されます。方向キー左右または◎ボタンで部門を選び、方向キー上下で項目を選びます。

□個人成績順位

リーグ全体の上位30位までの部門別個人成績を見ることができます。シーズン終了後、最優秀成績の発表がおこなわれます。

投手成績

投手の部門別の成績が30位まで表示されます。方向キーか◎ボタンで順位表を選び、方向キー上下で先が見られます。さらに、方向キー左右か◎ボタンを押すと部門の欄へカーソルが移動し、方向キー上下で項目を変更することができます。

野手成績

野手の部門別の成績が30位まで表示されます。方向キーか◎ボタンで順位表を選び、方向キー上下で先が見られます。さらに、方向キー左右か◎ボタンを押すと部門の欄へカーソルが移動し、方向キー上下で項目を変更することができます。

※詳しい内容はＰ53～58データ＆成績用語集、Ｐ59～61能力値データをご覧ください。

SLPS 01123

□チームデータ

監督や選手の成績、データを見ることができます。R2ボタンでチーム一覧が表示され、方向キーで参照するチームを切り換えることができます。

監督

名前や本拠地、パーソナルデータが表示されます。スタートボタンを押すとエディットモードになり、名前とパーソナル・データの変更が可能です。詳しくはP11をご覧ください。ただし、自分が監督していないチームは変更ができません。

選手

全選手の成績やデータを見ることができます。方向キーで選手を選び、△ボタンで成績、□ボタンでデータを見ることができます。スターティングラインナップの変更も可能です。R1ボタンで1軍・2軍の切り換えができます。ただし、自分が監督していない軍またはチームは変更ができません。

※詳しい内容はP53～58データ&成績用語集、
P59～61能力値データをご覧ください。

●投手成績

選んだ投手のこれまでのシーズン成績が表示されます。

●投手データ

選んだ投手の能力が表示されます。

パラメーター：現在のピッチングの調子、経験による熟練度、現在のスタミナ（投球によって減少し、休養によって増加します）をあらわします。メーターが高いほど優れています。

能力レベル　：それぞれの能力の高さをあらわし、レベル数値が高いほど優れています。

球種レベル　：持ち球の変化の軌道と球種のレベルをあらわします。レベル数値が高いほど優れています。練習メニューで持ち球の変更ができます。

※詳しい内容はP53～58データ＆成績用語集、P59～61能力値データをご覧ください。

●野手成績

選んだ選手のこれまでのシーズン成績が表示されます。

●野手データ

選んだ選手の能力が表示されます。

パラメーター：現在のバッティングの調子、経験による熟練度をあらわします。メーターが高いほど優れています。

能力レベル：それぞれの能力の高さをあらわし、レベル数値が高いほど優れています。

ポジション：守備が可能なポジションが光ります。

守備レベル：その選手のポジションのレベルをあらわします。レベル数値が高いほど優れています。練習メニューでポジションのコンバートができます。

※詳しい内容はＰ53～58データ＆成績用語集、
Ｐ59～61能力値データをご覧ください。

□戻る

メインメニュー画面に戻ります。

■日程表の確認

試合日程

ペナントレースの試合日程を見ることができます。方向キー左右または◎ボタンでカーソルを動かし、方向キー上下でスクロールします。R1ボタンを押すとセントラルとパシフィック（イースタンとウエスタン）が交互に入れ代わります。

行事日程

年間の主な行事を見ることができます。方向キー左右または◎ボタンでカーソルを動かし、方向キー上下でスクロールします。R1ボタンで1軍と2軍が交互に入れ代わります。

SLPS 01123

■選手を鍛える（キャンプ中）

コーチへ指示

投球、打撃、守備、走塁の各コーチにチームトレーニングの練習内容の得意・苦手、練習時間の短い・長いの指示を出すことができます。方向キーでカーソルを動かし、◎ボタンで設定を変更します。若手とベテランで設定を変えることができます。

若手　　　：年齢30歳未満の選手を指します。
ベテラン：年齢30歳以上の選手を指します。
得意　　　：能力値の一番高い項目を練習させます。
苦手　　　：能力値の一番低い項目を練習させます。
短い　　　：コーチが割り振る練習パラメーターのポイント数が少なくなります。
長い　　　：コーチが割り振る練習パラメーターのポイント数が多くなります。

☆ワンポイントアドバイス

選手は30代に入ると成長度が低下し始め、35歳を過ぎると練習によって下がることも多くなります。30歳を越える選手には無理をさせず、確実な練習をさせよう！

練習場に行く

各練習場へ行き、方向キーで選手を選択し◎ボタンを押し、選手それぞれに個別の練習メニューを指示することができます。さらに、投手なら持ち球コンバート、野手なら守備コンバートなども指示できます。選手選択時は練習の効果についてコーチがコメントし、また、△ボタンで各選手に対するコーチの助言が聞け、□ボタンでその選手のデータを見ることができます。

コーチのセットメニュー ：「コーチへ指示」のスケジュールに合わせて、コーチが推奨する練習メニューのパラメーターセットが表示されます。◎ボタンでセットを変更することもできます。詳しいセット内容はＰ62～66練習メニューデータをご覧ください。

選手への指示 ：「ＡＵＴＯ」を選んでおくと１週間毎にコーチの推奨する練習メニューを実行しますが、「ＭＡＮＵＡＬ」を選ぶと、コーチからの指示は無効となり、その都度オリジナルの練習メニューをセットします。

相談 ：選手を相談に来させるコマンドです。「相談の約束」を選んでおくと選手が相談にやってきます。「相談の約束」は３人まですることができます。「約束の破棄」を選んでおくと選手は相談にやってきません。詳しくはＰ35相談をご覧ください。

オリジナル練習メニューの設定

方向キーで選手を選び、◎ボタンで決定してその選手のメニュー設定をおこないます。まず、スタートボタンを押してエディットモードに切り換えます。方向キー上下でメニューの項目を選び、方向キー左右でパラメーターを動かします。残りポイントが0になるまでパラメーターを増やすことができます。残りポイントは全メニューの共通ポイントです。R1とR2ボタンでメニューの入れ替えがおこなえます。

※エディットモードでパラメーターを動かすと自動的「MANUAL」になります。

共通メニュー：全選手に共通した練習メニューです。
投手メニュー：投手専用の練習メニューです。
野手メニュー：野手専用の練習メニューです。

☆ワンポイントアドバイス

練習のやり過ぎは禁物！同じ練習を集中したり、組み合わせが悪いと練習に失敗しレベルが下がってしまう場合がある。1週間単位でこまめにメニューを組み替えて鍛えよう。また、練習していない能力はレベルが少しずつ減り始めるぞ、注意しよう。

※詳しくはP62～66練習メニューデータをご覧ください。

持ち球コンバート

練習メニューでは現在の持ち球を練習し、試合で投げるのは現在の持ち球だけです。スタートボタンを押してエディットモードに切り換えます。方向キーで現在の持ち球を選び、下段からコンバートしたい球種を選んで◎ボタンで交換します。持ち球同士の入れ替えもおこなえます。練習中の球種は上段・中段・下段の順に力を入れて練習します。強化したい球種を上段にセットしましょう。

☆ワンポイントアドバイス

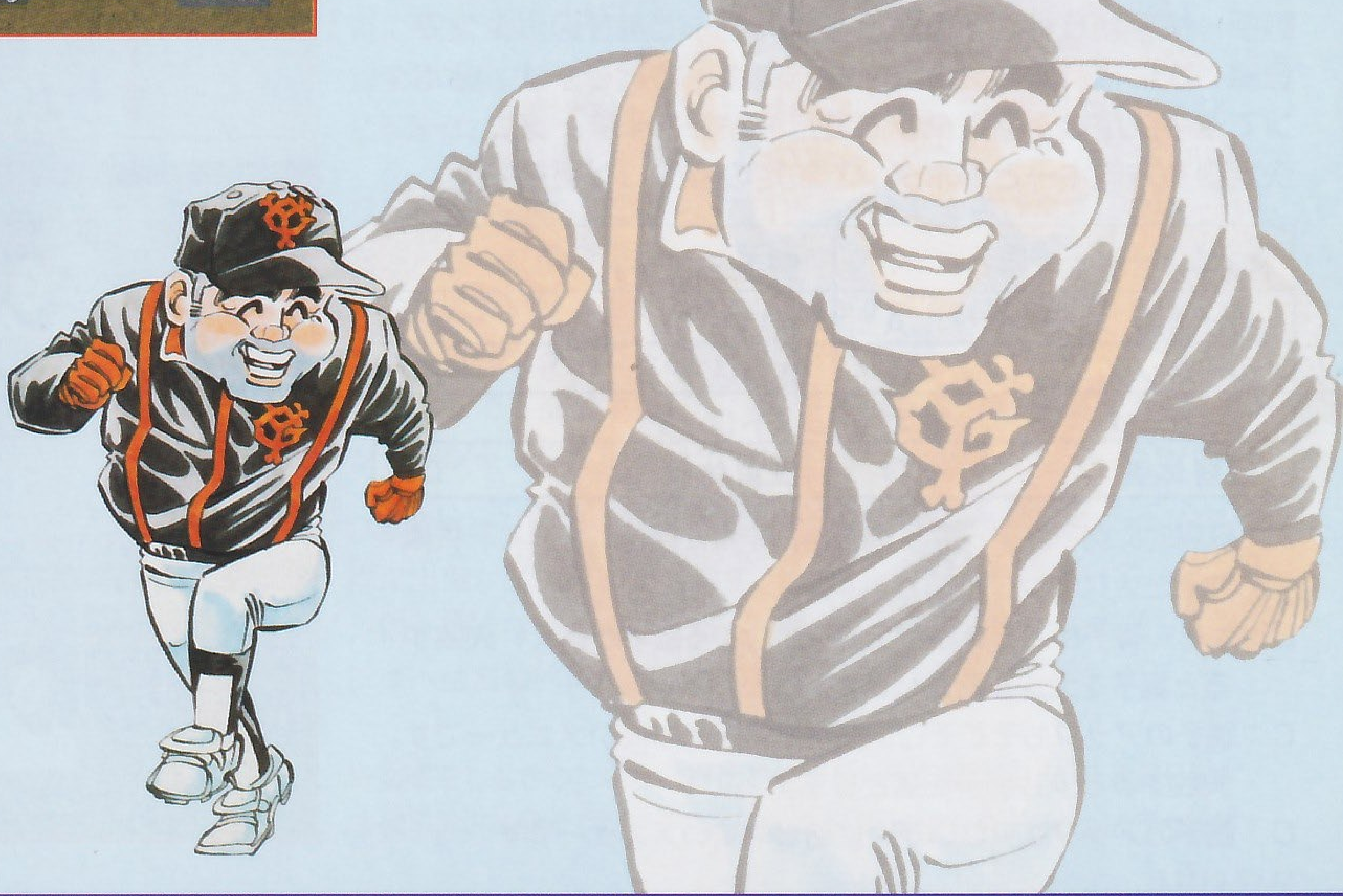
変化球はその球種によってレベルアップする難易度が違う。難しい球種を上段に、易しい球種を下段にセットして練習させれば多彩な変化球投手になる。
また、易しい球種・例えばシュートなどを上段にセットして徹底的にレベルアップ、切れ味鋭いシュートボールのスペシャリストを育てるのも面白い。

難しい	フォークボール
⬆	ナックル
	パーム・シンカー・カーブ
⬇	シュート・スライダー
易しい	チェンジアップ

SLPS 01123

守備コンバート

練習中の守備ポジションを変更したい場合、まず、スタートボタンを押してエディットモードに切り換えます。方向キーで現在の練習中のポジションを選び、右側からコンバートしたいポジションを選んで◎ボタンで交換します。



■調子をととのえる

シーズン中は、投手・野手それぞれ5人ずつを指名し、特別メニューを指示することができます。成功すれば試合での調子がアップし、失敗するとスランプになってしまいます。選手の熟練度が高いほど成功する確率が高くなります。
野手・投手から特訓する選手を方向キーで選び◎ボタンで登録、次に指示するメニューを方向キーで選びます。◎ボタンで選手決定後、⊗ボタンで登録解除できます。メニュー決定後も方向キーと◎ボタンで設定のし直しが可能です。

投手メニュー		野手メニュー	
投げ込み	A	特打ち	B
ジョギング	B	走り込み	A
マッサージ	C	ストレッチ	C
練習休養	D	練習休養	D

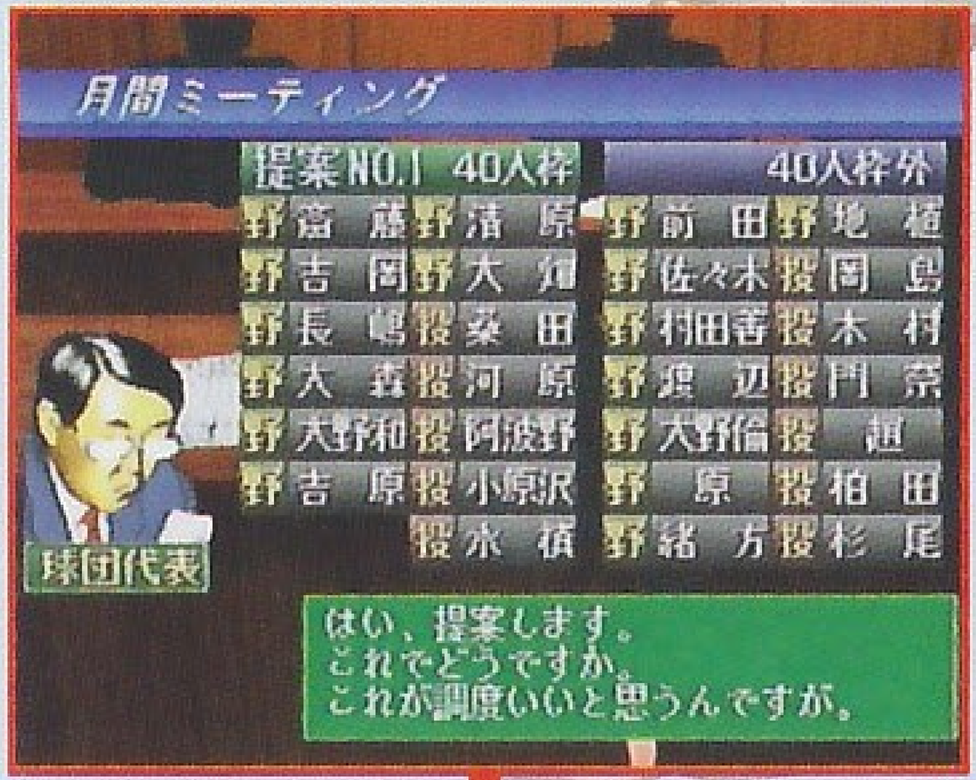
A：飛躍的に調子がアップしますが、非常に成功しにくく、失敗すると大スランプに陥ります。
B：大きく調子がアップしますが、成功する確率が低く、失敗すると調子を大きく落とします。
C：調子のアップもそこそこ、成功する確率も高いメニューです。失敗すると少し調子を落とします。
D：調子のアップは少ないが、成功しやすいメニューです。

SLPS 01123

■イベント

□ミーティング

球団代表やオーナーの司会で様々な会議が開かれます。◎ボタンを押して会話を進めます。



●月間ミーティング

月に一回、球団代表の進行でミーティングが開かれ、1軍40人枠に登録する2軍交換選手13人枠を決定します。1軍監督、1軍ヘッドコーチ、2軍監督、2軍ヘッドコーチが出席して意見を求められます。

提案をする場合、方向キーで「提案する」を選びます。交換元選手を方向キーで選び◎ボタンで決定、次に交換先選手を同様に選び◎ボタンで交換をおこないます。提案がすべて終わったら「提案決定」を選んで◎ボタンで決定します。
⊗ボタンで「提案中止」に、スタートボタンで「提案決定」にカーソルがジャンプします。

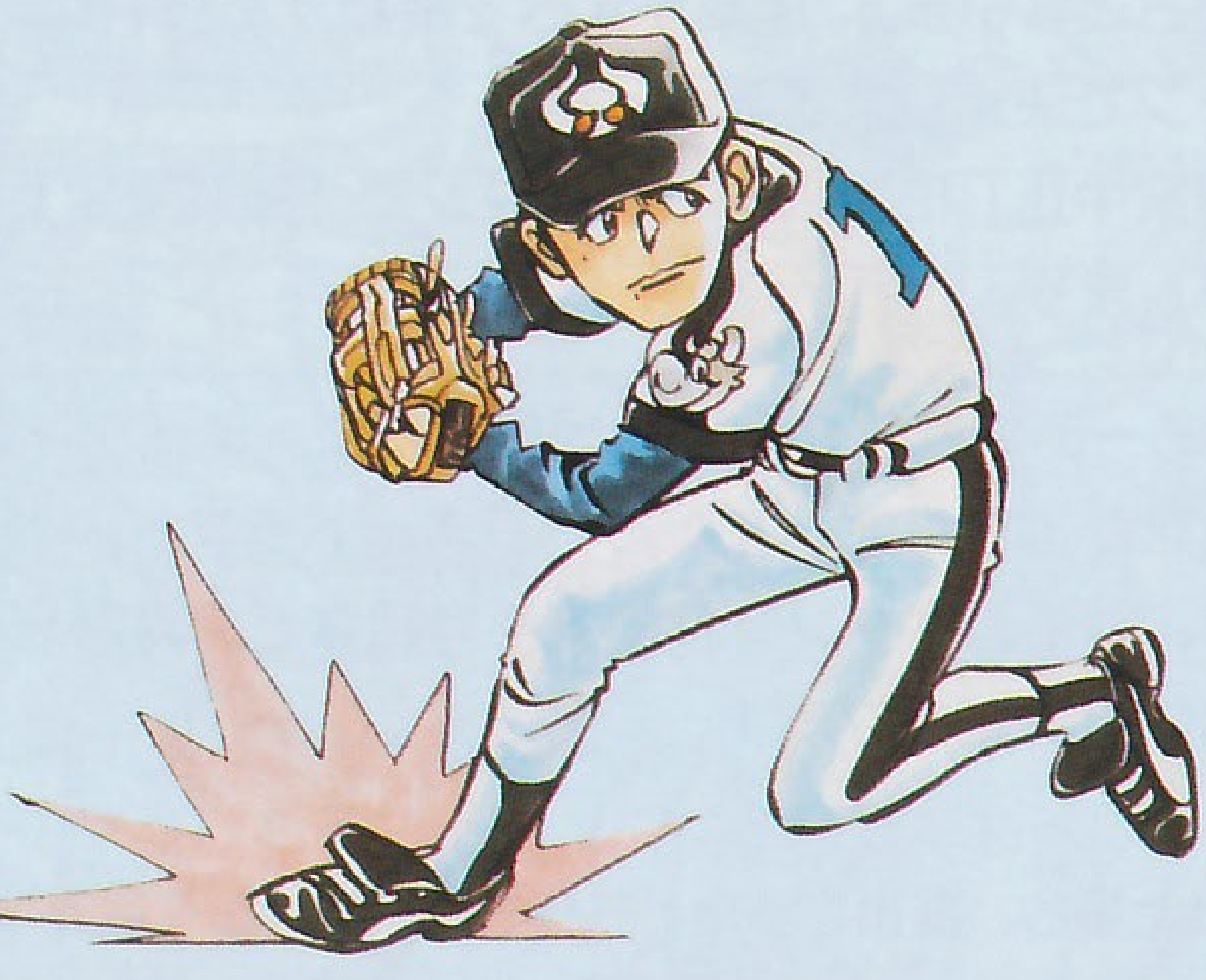
2軍監督は月間ミーティングへの出席が自由です。ミーティングの前に出席か、欠席か選びます。ただし、FA、ドラフト、トレード、外国人選手獲得、解雇、キャンプ参加選手登録などの特別ミーティングへは自動的に出席となります。

※提案をしなかった場合、提出されたどちらの案が良いかを選択します。
※選手選択時△ボタンでその選手の成績、□ボタンでデータが表示されます。

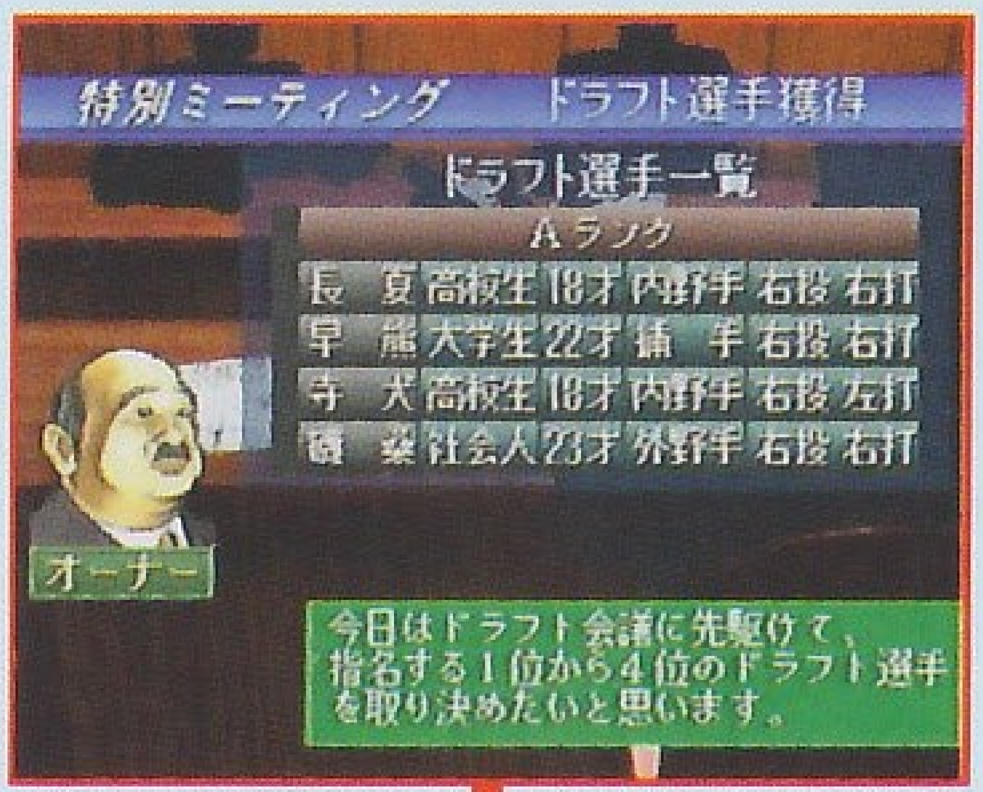
●ＦＡミーティング

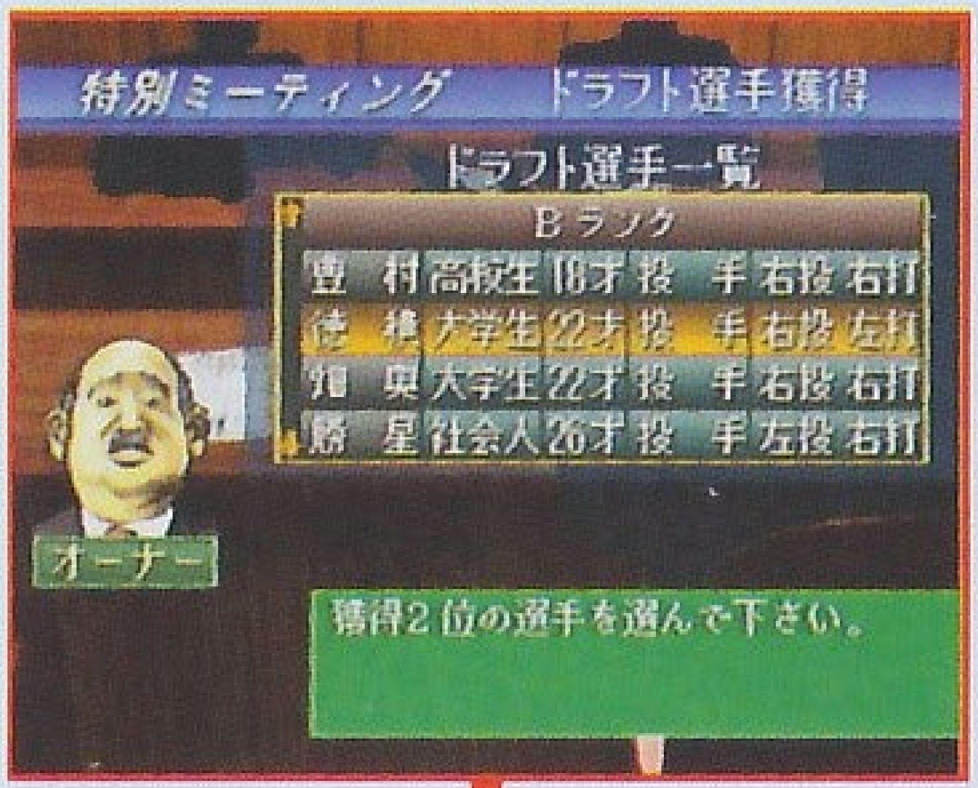
ＦＡ週間になると、特別ミーティングが開かれます。各チームのＦＡ資格所有選手が表示されます。獲得したい選手がいれば、その選手と引き渡し選手をそれぞれ方向キーで選び◎ボタンで決定して提案します。会議の結果、候補選手を決定し交渉に入ります。交渉は自動でおこなわれます。

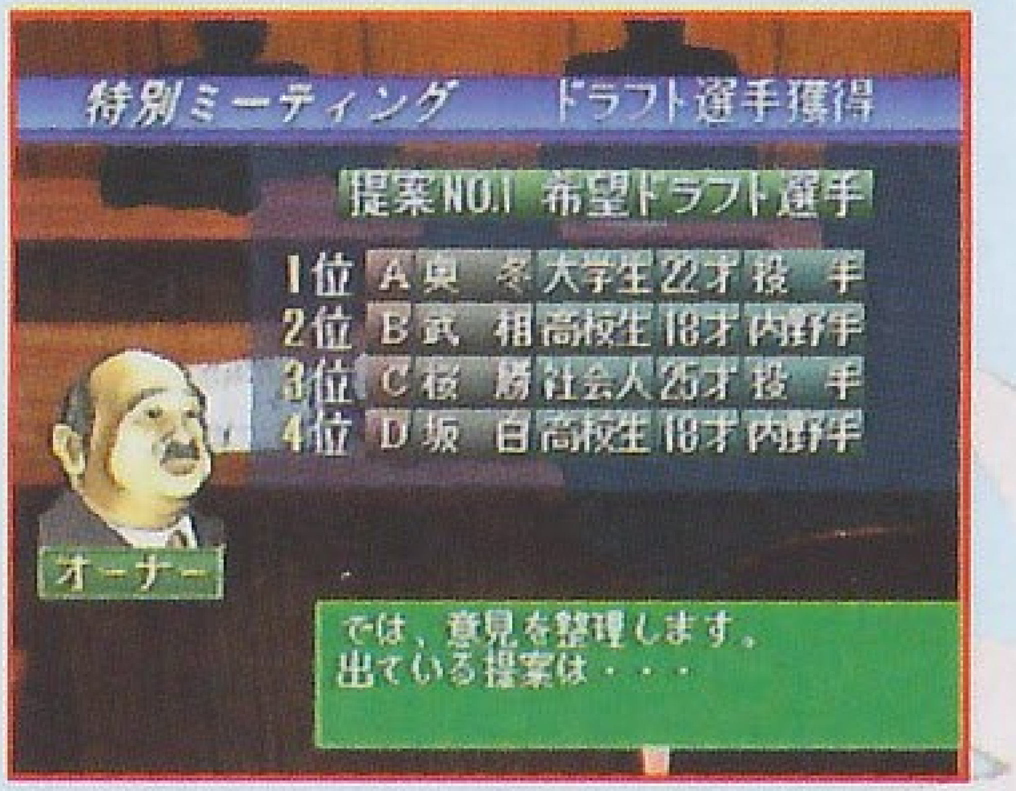
※提案をしなかった場合、提出されたどちらの案が良いかを選択します。
※選手選択時△ボタンでその選手の成績が表示されます。



SLPS 01123







●ドラフトミーティング

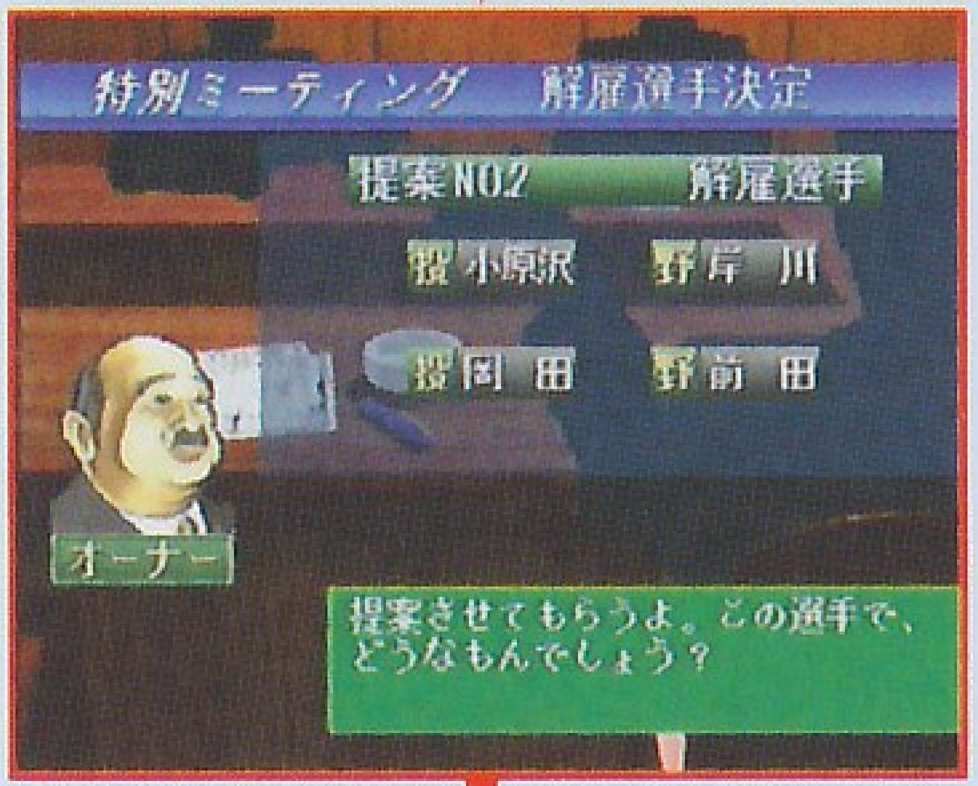
ドラフトの週になると、特別ミーティングが開かれます。提案したい案があれば、１位から４位までの指名選手をそれぞれ方向キーで選び◎ボタンで決定して提案することができます。会議の結果、指名順位が決定され、ドラフト会議に出席します。

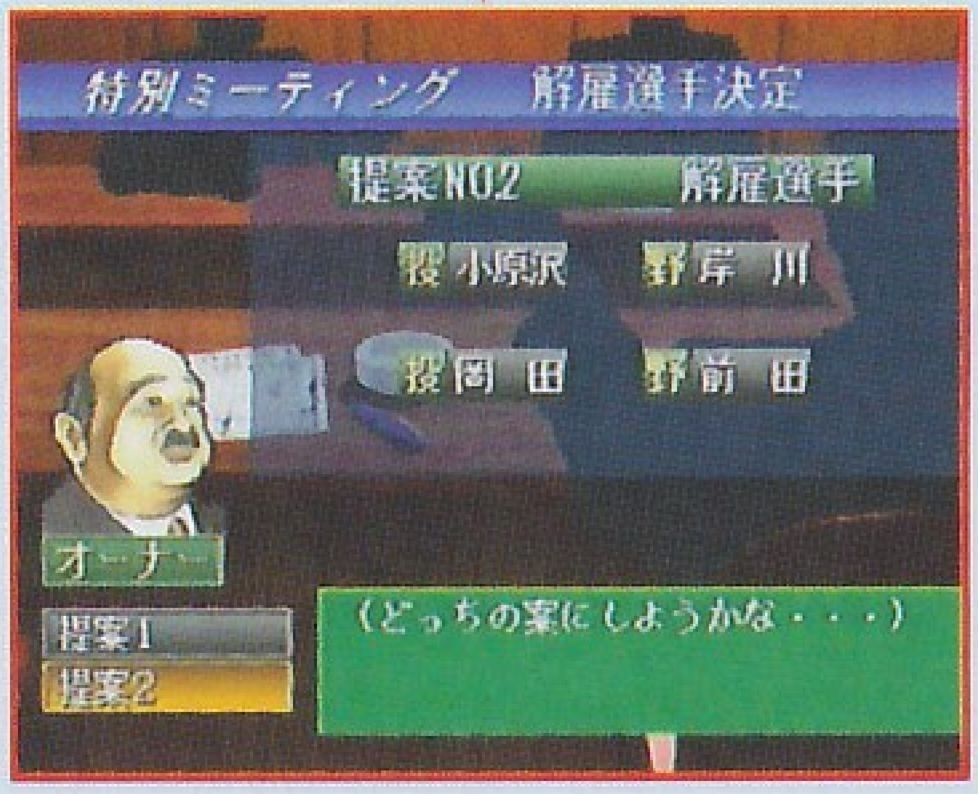
※提案をしなかった場合、提出されたどちらの案が良いかを選択します。
※選手選択時、△ボタンでその選手に対するスカウトマンの評価・印象が聞けます。

●解雇ミーティング

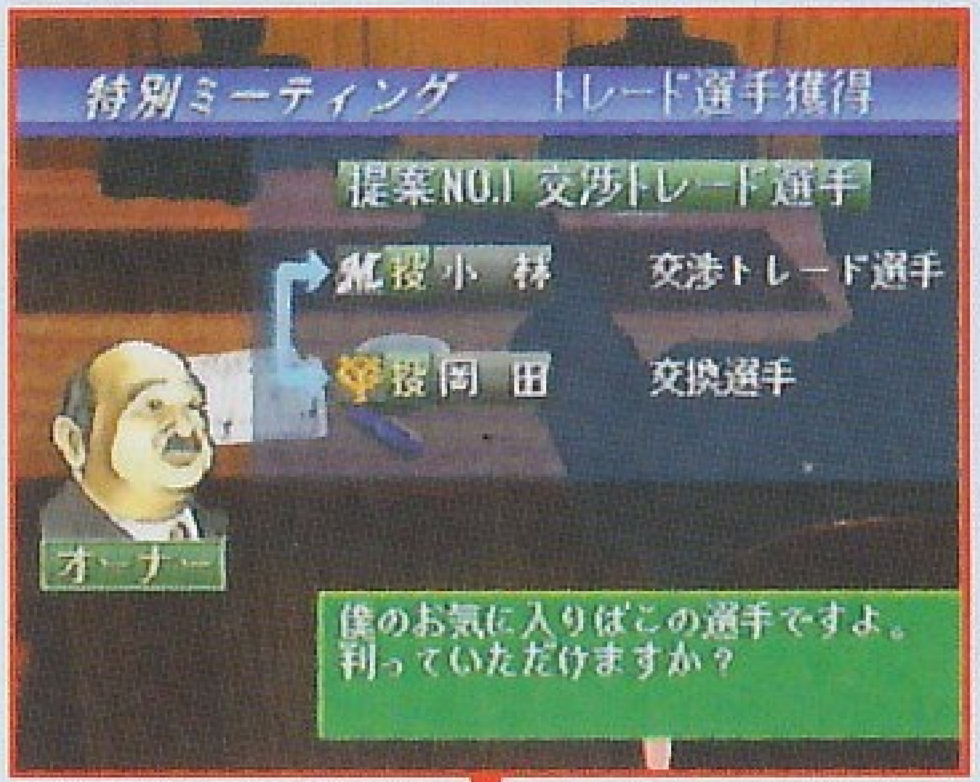
ドラフト会議が終了すると、特別ミーティングが開かれ、ドラフトで入団する選手の代わりに解雇する戦力外選手の候補が表示されます。解雇したい選手がいれば、その投手2名・野手2名を方向キーで選び◎ボタンで決定して提案します。会議の結果、解雇選手が決定され、解雇が自動でおこなわれます。

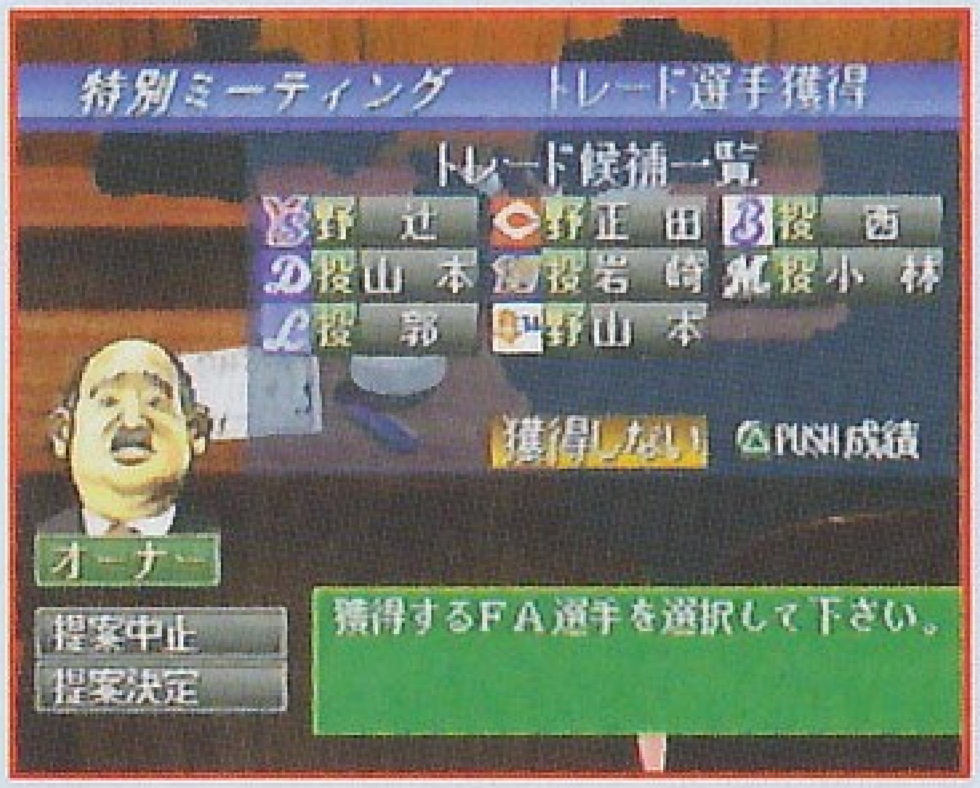
※提案をしなかった場合、提出されたどちらの案が良いかを選択します。
※選手選択時△ボタンでその選手の成績、□ボタンでデータが表示されます。





SLPS 01123





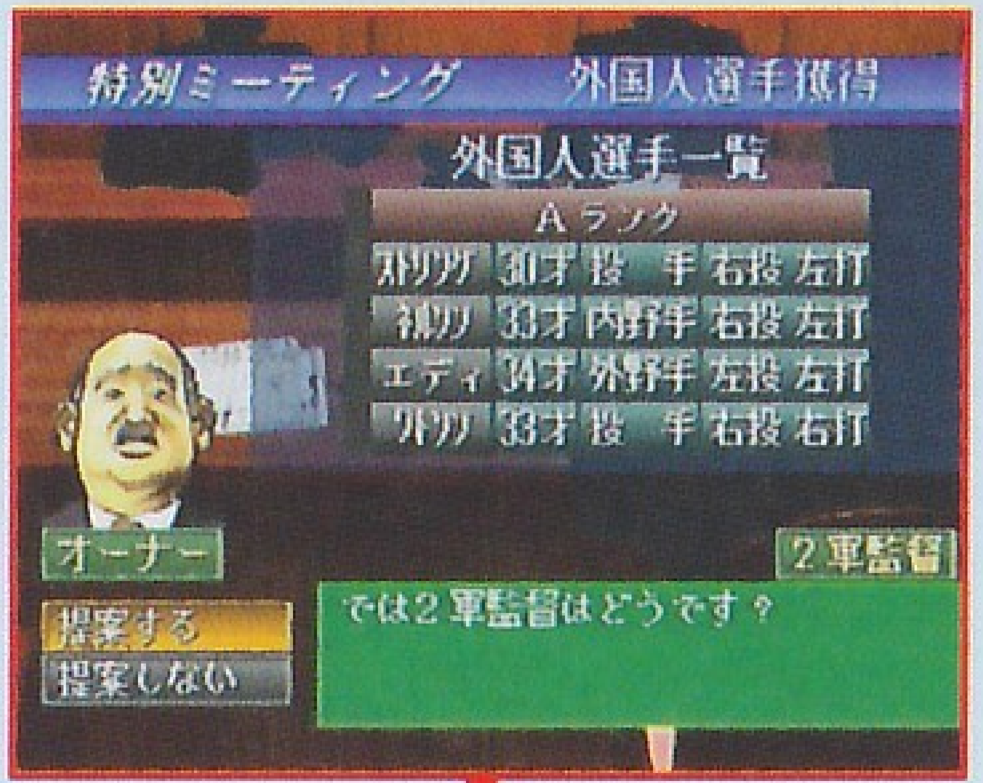
●トレードミーティング

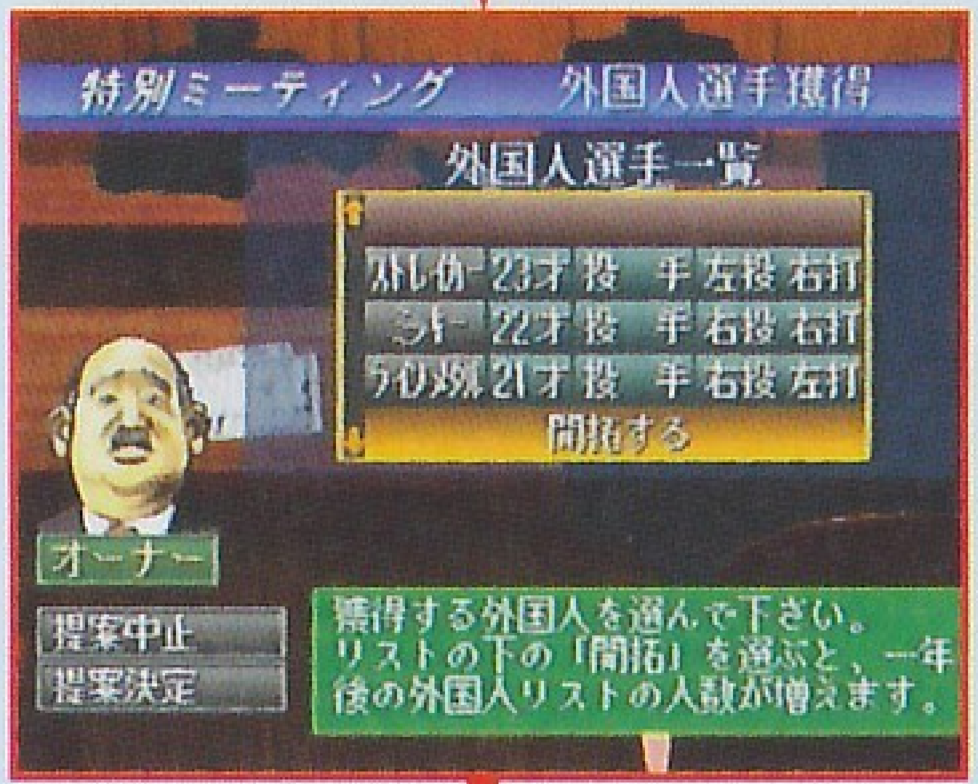
トレードの期間になると、特別ミーティングが開かれます。各チームのトレード要員が表示されます。獲得したい選手がいれば、その選手と交換選手をそれぞれ方向キーで選び◎ボタンで決定して提案します。

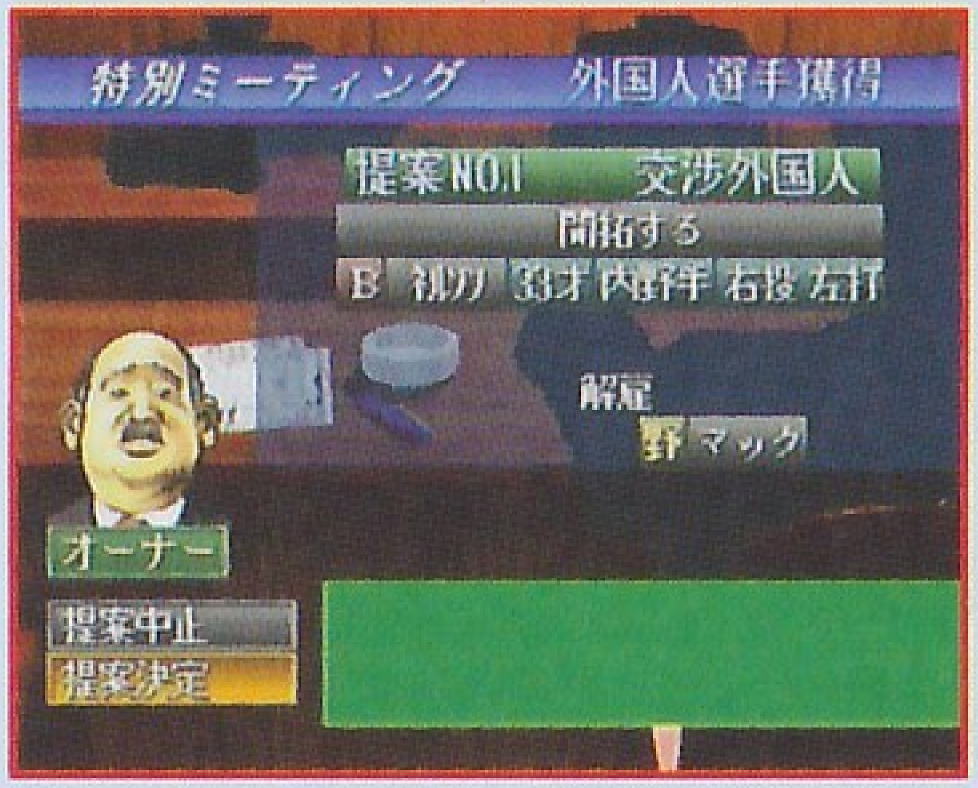
※提案をしなかった場合、提出されたどちらの案が良いかを選択します。
※選手選択時△ボタンでその選手の成績が表示されます。

●外国人選手獲得ミーティング

シーズンオフになると、特別ミーティングが開かれ、外国人選手の候補が表示されます。獲得したい選手がいれば、その選手と解雇選手をそれぞれ方向キーで選び◎ボタンで決定して提案します。1シーズンに2名獲得することができます。選手獲得の代わりに「開拓する」を選ぶこともできます。実行すると、スカウトマンが有望選手の開拓をおこない、来シーズンのミーティングでは候補選手の数が増えます。会議の結果、候補選手を決定し交渉に入ります。交渉は自動でおこなわれます。







※提案をしなかった場合、提出されたどちらの案が良いかを選択します。

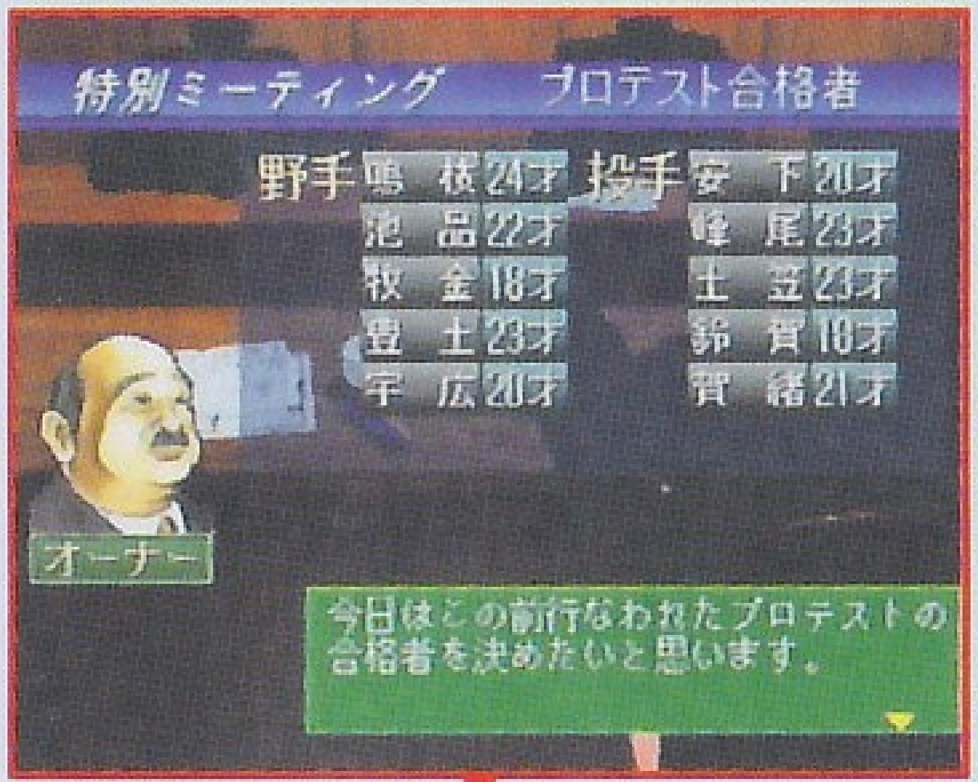
※選手選択時、△ボタンでその選手に対するスカウトマンの評価・印象が聞けます。

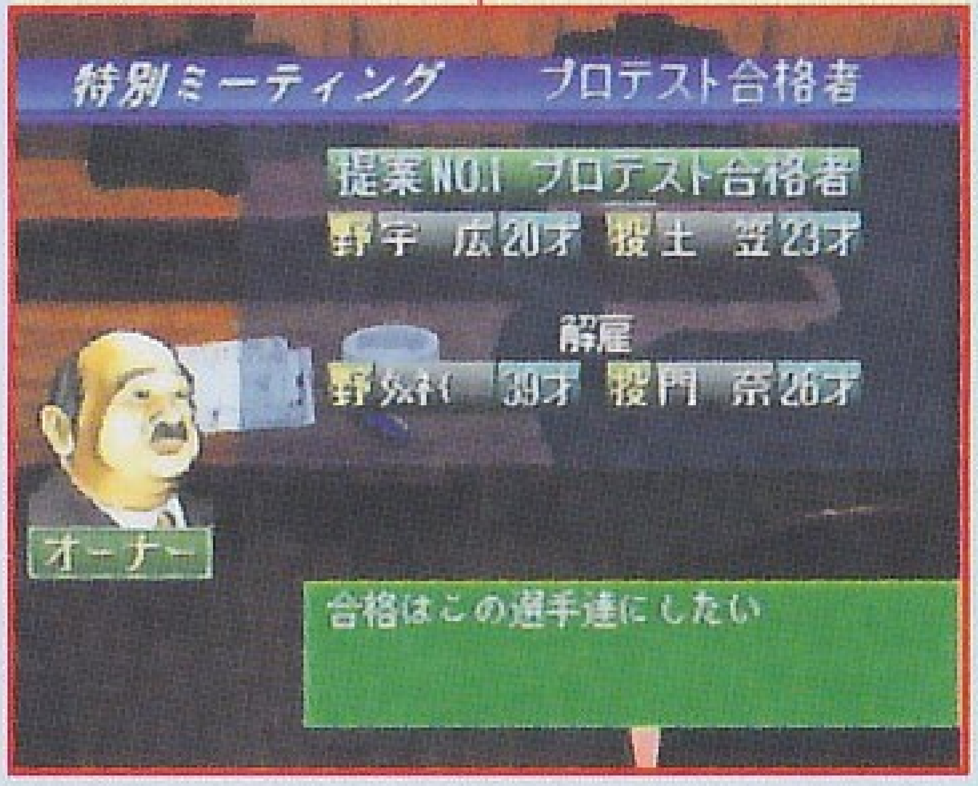
SLPS 01123

●一軍参加メンバーミーティング

1軍キャンプに参加する2軍交換選手13人枠を決定します。1軍監督、1軍ヘッドコーチ、2軍監督、2軍ヘッドコーチが出席して意見を求められます。提案をする場合、方向キーで「提案する」を選びます。登録する選手を方向キーで選び◎ボタンで決定、次に登録する選手を同様に選び◎ボタンで交換をおこないます。提案がすべて終わったら「提案決定」を選んで◎ボタンで決定します。その後、1軍監督による1軍選手登録がおこなわれます。

※提案をしなかった場合、提出されたどちらの案が良いかを選択します。
※選手選択時△ボタンでその選手の成績、□ボタンでデータが表示されます。





●プロテスト合格者ミーティング

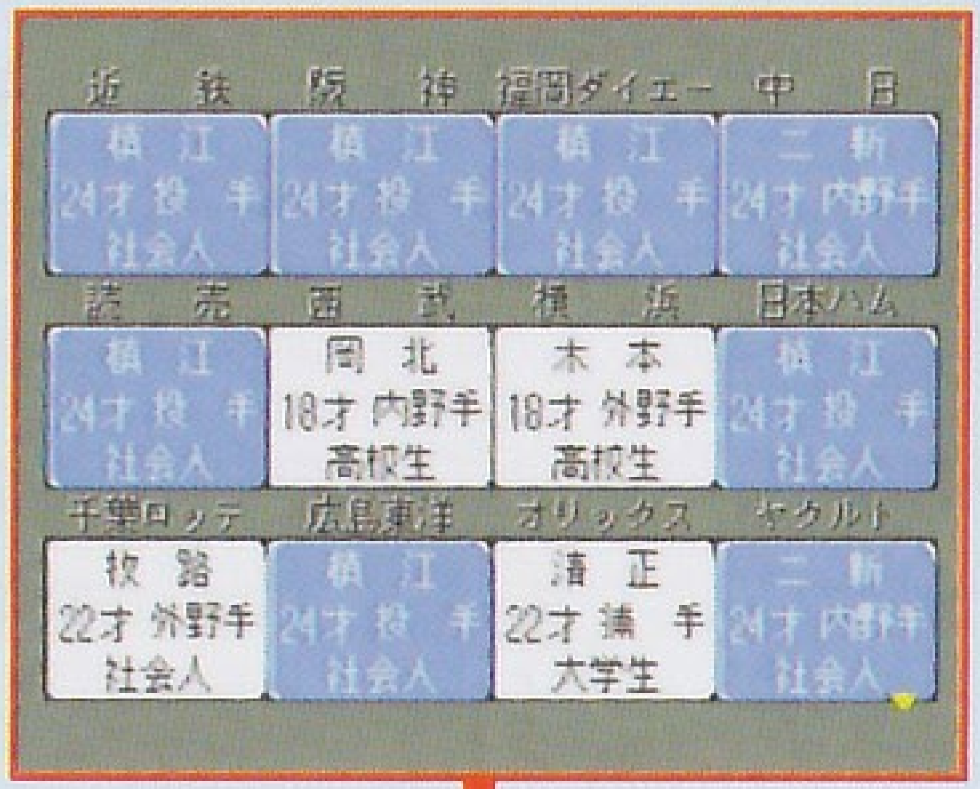
プロテストが終了すると、特別ミーティングが開かれ、プロテスト受験者が表示されます。入団させたい選手がいれば、その選手を方向キーで選び◎ボタンで決定、次に解雇する選手を同様に選んで提案します。投手野手1名ずつ提案します。会議の結果、入団選手が決定されます。

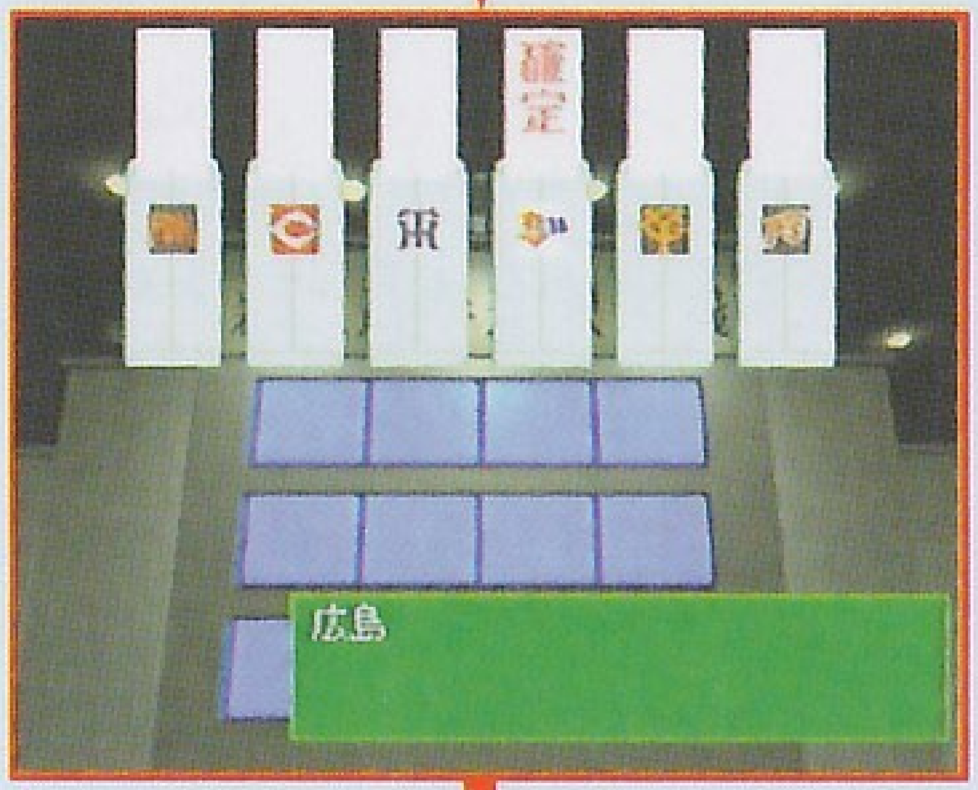
※提案をしなかった場合、提出されたどちらの案が良いかを選択します。
※選手選択時△ボタンでその選手の成績が表示されます。

□ドラフト会議

全球団の1位から4位までの指名選手を順番に開票します。単独指名になった候補選手は白く表示され、交渉権はその球団に決定。青く表示された候補選手は指名が重なった選手で、指名終了後、抽選となります。指名が重なった球団は方向キーで封筒を選び、中に「確定」が入っていたら交渉権獲得。白紙だとハズレ、指名選手を方向キーで選び直します。

※再指名の際、選手選択時、△ボタンでその選手に対するスカウトマンの評価・印象が表示されます。





SLPS 01123

□プロテスト

プロテストの期間になると、テスト生が訪れ、その選手達でプロテストをおこないます。はじめに1次審査がおこなわれ、次に2次審査がおこなわれます。方向キーで選手を選び△ボタンでその選手の審査成績を見ることができます。最後に「会議へ」を選びプロテスト合格者ミーティングへ、テストの結果をもとに入団させる選手を決定します。

□オールスターゲーム（ジュニアオールスターゲーム）

球界の代表選手が集う夢の球宴がオールスターゲームです。セントラルVSパシフィック（2軍はイースタンVSウエスタン）の試合がおこなわれます。所属リーグのチームから監督推薦選手を選んで出場させることができます。ただし、スタメンの選手は交換することができません。まず出場メンバーから外す選手を方向キーで選び◎ボタンを押してチーム画面を出します。次に出場させたい選手を同じく方向キーで選び◎ボタンを押して決定です。他のチームの選手を選ぶ場合は、R2ボタン押しっぱなしでチームウィンドウを出し、方向キー上下でチームを変更してからおこないます。オールスターゲームの采配は順位や状況に関係なくプレイヤーがおこないます。

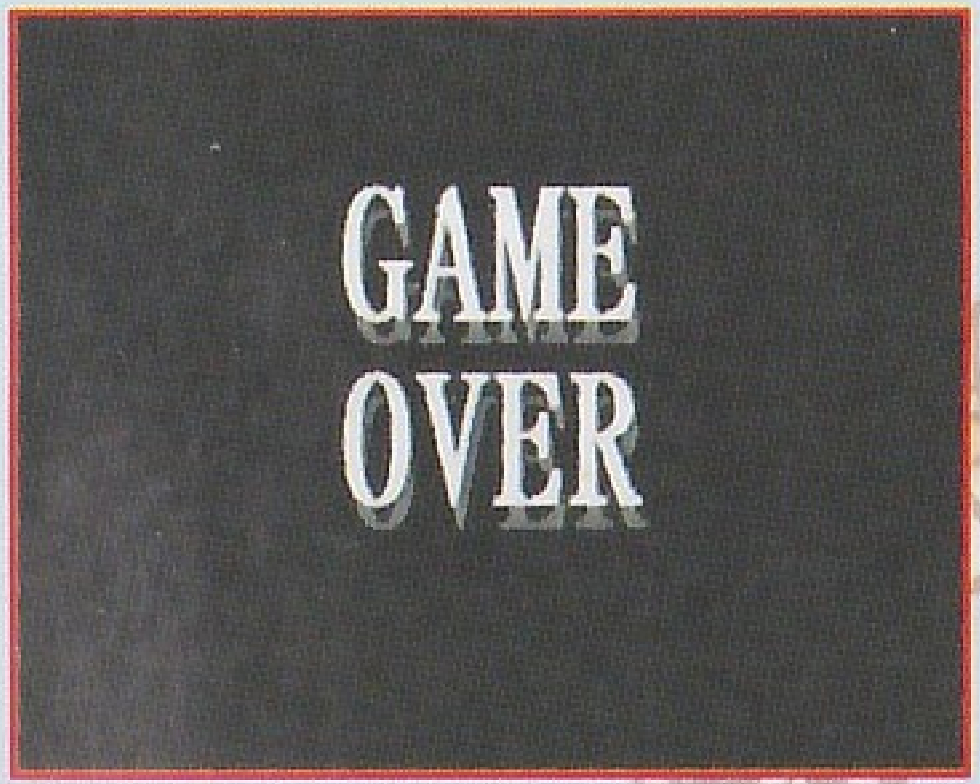
SLPS 01123

□相談

選手が悩みごとを相談してくる場合があります。スランプ、ＦＡ、はては野球留学など、親身になって的確なアドバイスを与えましょう。アドバイスが失敗すると練習をさぼったりします。アドバイスは選択肢の中から良いと思ったものを選びます。心配な選手を呼んで相談に乗ることもできます。詳しくはＰ20練習場へ行くをご覧ください。また、他球団を解雇された選手が相談にやって来る場合もあります。

☆ワンポイントアドバイス

相談にやって来る選手の不満は監督の信頼度にも大きく関係している。投手なら完投・完封・セーブ、野手ならホームラン・ヒット・打点などで信頼度が上昇する。試合で積極的に使ってあげることも必要だ。また、むやみに2軍へ落としたりすると信頼度は大きく減少してしまうぞ。



■ゲームオーバー

成績不振などで監督を解任されるとゲームオーバーです。

データバトルモード

■メインメニュー

成績＆データを見る：チームデータのエディットをおこなうことができます。また、チームや選手の成績、データを見ることができます。

日程表の確認：年間の試合スケジュールを確認することができます。

１軍選手を登録する：１軍選手と２軍選手の入れ代えがおこなえます。R2ボタンでチーム切り換えウインドウが表示されます。

試合へ：試合スケジュールの試合を実行します。

□データエディット

成績＆データを見るコマンドを選び◎ボタンで決定、さらにチームデータを選んで◎ボタンを押すとチームデータ画面があらわれます。

SLPS 01123

●チームデータエディット・監督

監督を選ぶと監督データ画面があらわれます。スタートボタンを押してエディットモードに切り換えます。

監督名

方向キーでカーソルを監督に移動し◎ボタンを押すと文字入力画面があらわれます。方向キーと◎ボタンで名前を変更することができます。文字入力についてはP10をご覧ください。

本拠地

方向キーでカーソルを本拠地に移動し◎ボタンを押すとチーム設定画面があらわれます。ユニフォーム・球団旗・球場の変更がおこなえます。方向キー上下で項目を選び、左右キーで変更します。

パーソナル・データ

方向キーで項目を選択し◎ボタンで切り替えます。チームの性格を考えて設定しましょう。詳しくはP59～61能力値データをご覧ください。

●チームデータエディット・選手

選手画面でエディットしたい選手を選び■ボタンを押すと、選手のデータ画面が表示されます。ここでスタートボタンを押してエディットモードに切り換えます。

背番号・年齢

変更したい場所にカーソルを合わせ◎ボタンで数値を上昇、×ボタンで減少させます。

名前

カーソルを移動し◎ボタンを押すと文字入力画面があらわれます。方向キーと◎ボタンでチーム名を変更することができます。文字入力についてはP10をご覧ください。

投・打

カーソルを移動し◎ボタンを押すと右投⇔左投、右打⇔左打⇔両打と切り換わり、野手はそれに合わせて対右投手、対左投手データも切り換わります。

投手適応（野手のみ）

	1	2	3	4	5
対右投手	普通	やや強い	強い	やや弱い	弱い
対左投手	普通	やや弱い	弱い	やや強い	強い

ハダ

カーソルを合わせて◎ボタンで選手の肌の色がキイロ⇦白⇨黒に切り換わります。

SLPS 01123

フォーム

投手は投球フォーム、打者はバッティングフォームの変更がおこなえます。◎ボタンで切り換わり、⊗ボタンで逆に送れます。

投手

- オーバースロー：上手投げ
- スリークォーター：上手投げと横手投げの中間
- サイドスロー：横手投げ
- アンダースロー：下手投げ
- トルネード：体全体を捻って投げる特殊な投法

野手

- ノーマルスタンス：通常のスタンス
- オープンスタンス：引っ張り打ちに適したスタンス
- クローズドスタンス：流し打ちに適したスタンス
- １本足打法：１本の足で構える特殊な打法
- 振り子打法：片方の足を揺らしてタイミングをとる特殊な打法

タイプ

投手・野手のタイプの変更がおこなえます。◎ボタンで切り換わり、⊗ボタンで逆に送れます。

投手

- 本格型：ストレートと変化球を織り混ぜた投球をします。
- 速球型：ストレート主体の投球をします。
- 変化型：多彩な変化球で交わす投球をします。

野手

- 強打型：引っ張り中心のバッティングをします。
- 広角型：右へ左へ広角に打ち分けるバッティングをします。
- 巧打型：流し打ち中心のバッティングをします。

調子・熟練度・スタミナ・球種 他各能力

各項目にカーソルを合わせ◎ボタンでレベルや数値を上昇、⊗ボタンで減少させます。詳しくはP59～61能力値データをご覧ください。

変化球

投手は持ち球の変化球を変更することができます。変化1、2、3にカーソルを合わせ◎ボタン（順送り）と⊗ボタン（逆送り）で球種を変更します。

エディットが終了したらスタートボタンを押してエディット画面から出ます。

■1軍選手を登録する

ベンチ入りさせる選手の入れ換えをおこないます。方向キーでベンチから外す選手を選び◎ボタンで決定、今度はベンチ入りさせる選手を同様に選び◎ボタンで交換します。選手を選び△ボタンでその選手の成績、□ボタンでデータを見ることができます。
R2 ボタンでチーム切り換えウィンドウが表示されます。

■試合へ

●参加プレイヤー設定

試合が始まる前に、参加プレイヤーの設定をおこないます。方向キーでチームを選び、◎ボタンで「自分で操作」するか「COMまかせ」かを設定します。全チーム設定し終わったら「決定」を選んで◎ボタンを押します。

●本日の対戦カード

画面に本日の6試合の対戦カードが表示されます。方向キーで見る試合を選び◎ボタンを押すと、試合モード選択画面があらわれます。試合モードを選び試合を見ます。COM VS COMの試合では監督モードは選べません。

●オートモード

自動的にモードを選び試合を進めてくれるモードです。方向キーで対戦カード画面の「オートモード」を選び◎ボタンを押すとオートモード画面があらわれます。
まず、何日間までオートでおこなうか数字を◎ボタンまたは方向キー右で増やし⊗ボタンまたは方向キー左で減らして設定します。

次に、COM VS COM、COM VS MAN、MAN VS MAN それぞれの対戦を監督・観戦・短縮・イニング、どの試合モードでおこなうかを方向キーと◎ボタンで設定します。ただし、COM VS COMでは監督モードは選べません。すべての設定が終わったら決定を選び◎ボタンを押すとオートモードが始まります。
試合結果・対戦カードの表示中に、セレクトボタンでオートモードを解除できます。

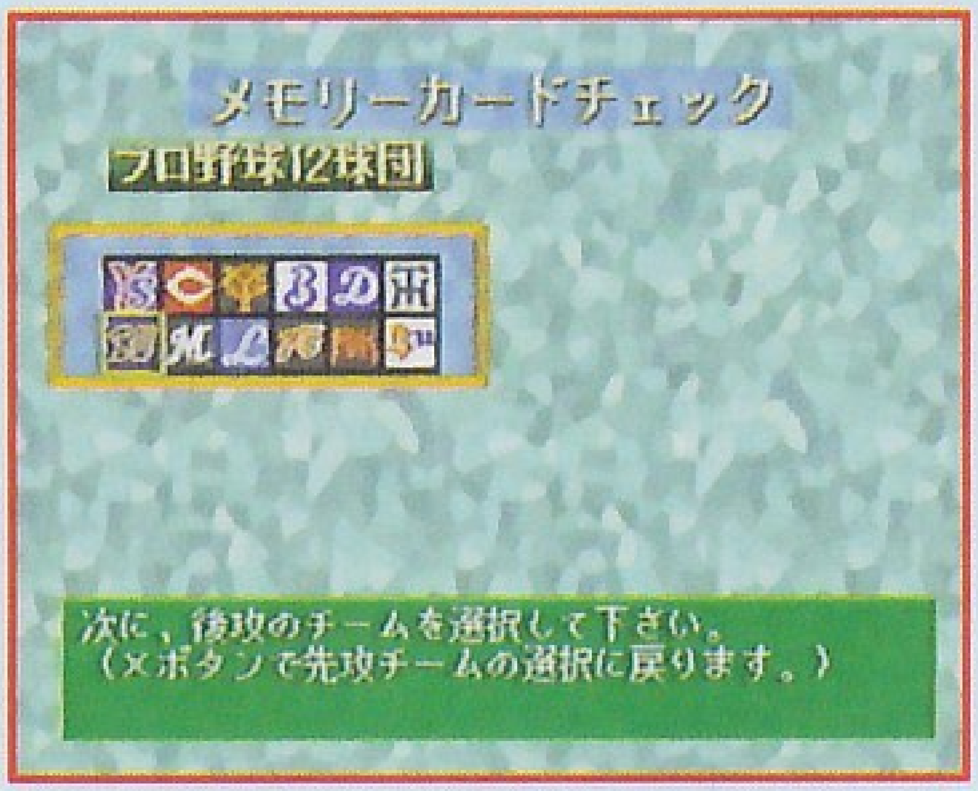
又、オートモード時メインメニューに戻るには、その日の最後の試合（第6試合目）の結果表示画面が表示されている間にセレクトボタンを押し、オートモードを解除したのち終了コマンドを選択します。

データセーブはメインメニューでおこないます。

VSモード

■チーム選択

チームデータをセーブしたメモリーカードを起動時にスロットに差し込んであれば、そのデータを選んで対戦することができます。メモリーカードチェック画面からデータを選んで対戦チームを決定します。方向キー右でプロ野球12球団の基本データを選べます。セーブデータがない場合は、12球団の中からしかチームを選べません。



■試合モード選択

試合モードを選びます。詳しくはP44をご覧ください。

SLPS 01123

■球場選択

対戦する球場を選びます。方向キー上下で項目を選び、方向キー左右で球場の選択・設定をおこないます。

ＤＨ：　パシフィックリーグで採用されているＤＨ制（指名打者制）を使用するか、しないかを設定します。攻撃時にピッチャーは打席に立たず、打撃専門の指名打者と呼ばれる選手が代わりに打つ制度です。

ＤＡＹ／ＮＩＧＨＴ：デーゲームでするか、ナイターでするかを設定できます。

オーダーを提出し試合が始まります。

■試合モード選択

監督　　　：監督として攻守に采配を振るいます。
観戦　　　：試合を見るモードです。
イニング　：文字だけで自動的に試合が進みます。
短縮　　　：試合結果だけが表示されます。
キャンセル：メニュー画面に戻ります。

※監督モード以外の采配は監督のパーソナル・データに沿っておこなわれます。またその際、オーダー提出はシナリオモードではマニュアル、データバトルモードではオートになります。

▲ 監督・観戦モード

▲ イニングモード

対戦モード選択

試合モードで監督を選んだ場合、対戦モードを選択します。

1P VS 2P　：2人対戦モード。方向キー左右で1Pと2Pの入れ替えができます。
1P VS COM：コンピュータと対戦する1人モードです。方向キー左右で1PとCOMの入れ替えができます。

SLPS 01123

■オーダー提出

スターティングオーダーを提出します。

先発ピッチャーを方向キーで選んで決定します。ポジションや打順、選手交代は、一方の選手・ポジションを選んで決定、同様にもう一方の選手・ポジションを決定すると、双方の選手が入れ代わります。投手へ、野手へを選ぶとそれぞれのオーダー画面があらわれます。終了を選んでオーダー決定です。△ボタンで選手の成績が、□ボタンでデータが表示されます。オーダーの参考にしましょう。詳しくはＰ16～17をご覧ください。

☆ワンポイントアドバイス

調子・スタミナを参考にするのはもちろん、相手が右打者中心のオーダーと予想するなら左投げ、左打者中心と思うなら右投げを先発させるのがセオリー。また、打線も選手成績を参考に、例えば１番は選球力・安打力・走力の高い選手、２番は犠打力の高い選手、クリーンナップは長打力・勝負力の高い選手で打順を組むと、つながりがよくなるぞ。

■基本画面

試合はこの基本画面を中心に進みます。

フィールド表示

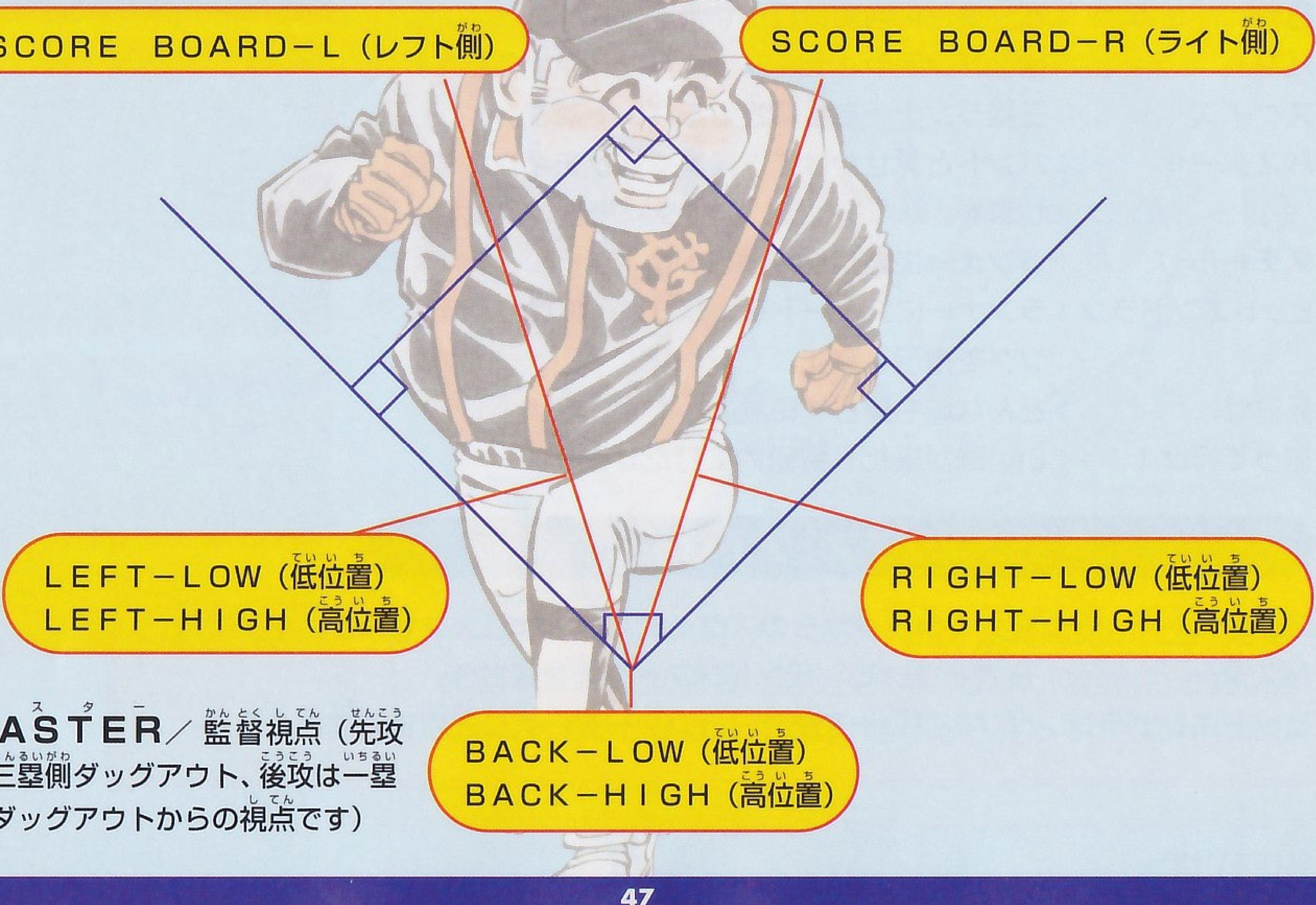
□選手紹介

ピッチャーがマウンドに登場する時、バッターがバッターボックスに入るとき、テレビ中継さながらに、選手のデータが表示されます。

□視点切り換え

L1、L2ボタンを押すとカメラの視点を切り換えることができます。

AUTO／テレビ中継さながら、
状況に応じて自動で切り換わる視点です。



MASTER／監督視点（先攻は三塁側ダッグアウト、後攻は一塁側ダッグアウトからの視点です）

■作戦指示・攻撃

バッターやランナーに指示を出すことができます。１度与えた指示は、打席が終わるまで続きます。指示を変える場合は、再度ボタンを押してください。

打者に任せる　：バッターに自由に打たせます。
バント　：犠牲バントや、セーフティバントが使えます。
スクイズ　：三塁ランナーを生還させるバントです。
バスター　：バントと見せかけて、素早くヒッティングに転じます。
スチール　：ランナーに盗塁を指示します。
ヒットエンドラン：ランナーにスタートを、バッターにはヒッティングを指示します。
見逃せ　：どんな球も振らずに見逃します。
振って行け！　：いい球が来たら積極的に打たせます。

☆ワンポイントアドバイス

スクイズ　：２ナッシングからのスクイズバントはリスクも大きいが効果的だ。
バスター　：意表をついて、バントシフトの間を狙おう。
ヒットエンドラン：ダブルプレーを防ぎ、ランナーを一気に三塁まで進めよう。

■作戦タイム・攻撃

ランナーに指示を与えたり、代打・代走を送ることができます。
スタートボタンでタイムをかけ、◎ボタンで決定します。

代打　　：控え選手の中から代打を送ります。
代走　　：交代するランナーを指定して代走を送ります。
走塁指示：大事にいくか、欲張るか、走塁の指示を出します。
終了　　：作戦タイムを解きます。

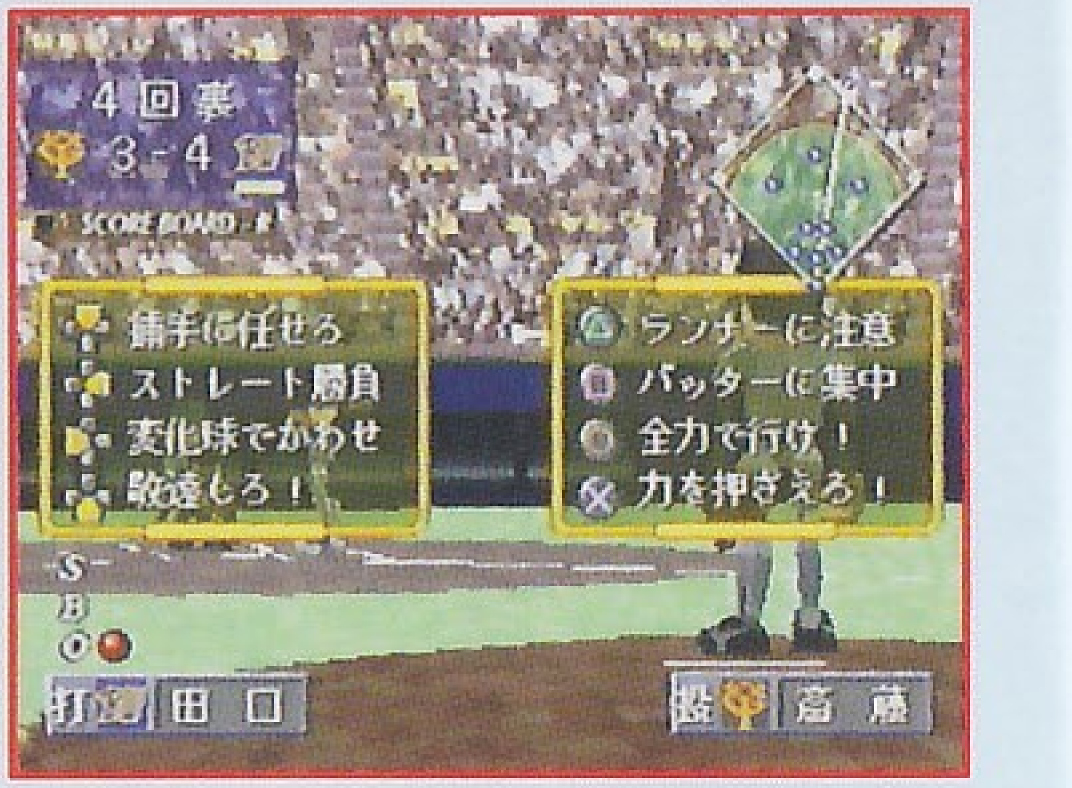
選手を選び△ボタンを押すと選手の成績が、□ボタンを押すと選手のデータが表示されます。参考にしましょう。詳しくはＰ16～17をご覧ください。

☆ワンポイントアドバイス

スクイズやバントには犠打力の高い代打や走力の高い代走を選ぼう。また、ここ一発の勝負に送る代打は、長打力や勝負力の高い選手が有効。代打や代走は能力の低い選手から使っていくのがセオリーだ。

■作戦指示・守備

ピッチャーに指示を出すことができます。1度与えた指示は、バッターの打席が終わるまで続きます。指示を変える場合は、再度ボタンを押してください。

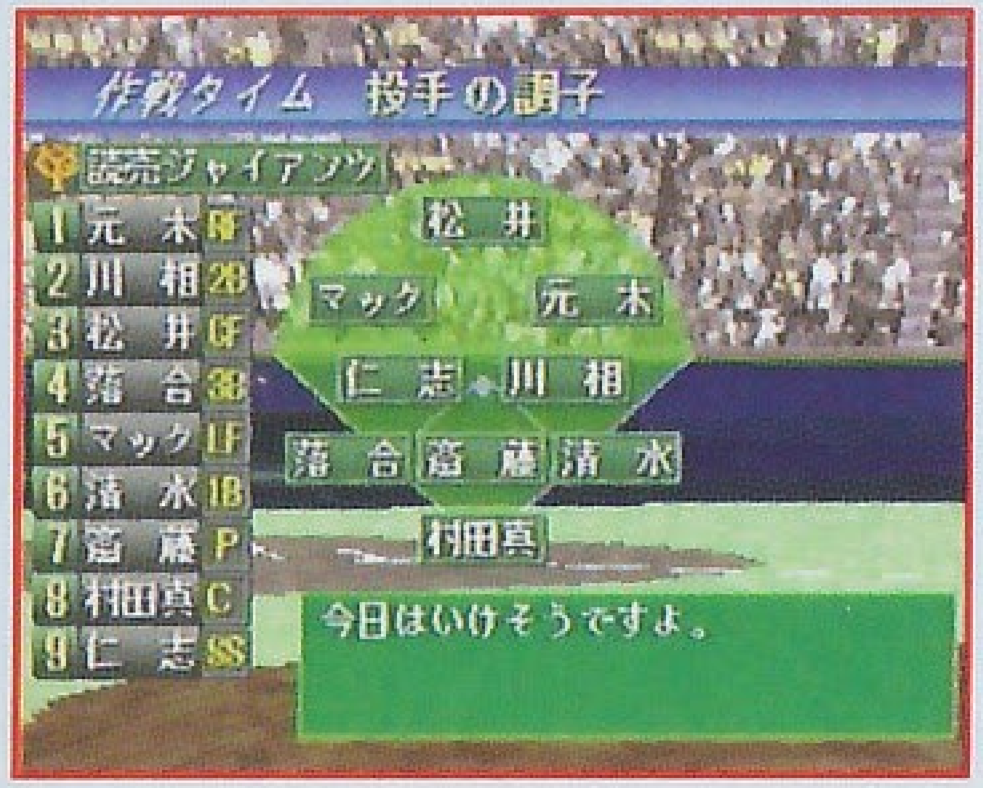


捕手に任せろ　：キャッチャーのサインどおりに投げさせます。
ストレート勝負：直球を投げさせます。
変化球でかわせ：持ち球の中の変化球で攻めさせます。
敬遠しろ！　　：大きく外したボール球でフォアボールをわざと与えます。
ランナーに注意：けん制球を織り混ぜながら、注意して投げさせます。
バッターに集中：二死の場合など、バッターを打ち取ることだけに集中させます。
全力で行け！　：強打者を迎えたときなど、全力で投球させます。
力を押さえろ！：下位打線などには、押さえて投げさせます。

☆ワンポイントアドバイス

敬遠：ただ強打者を敬遠するのでなく､フォースアウトやダブルプレーを取りやすくするためにベースを埋める敬遠策は効果的だ。

SLPS 01123



■作戦タイム・守備

投手や野手に指示を与えたり、投手や野手の交代をすることができます。スタートボタンでタイムをかけ、◎ボタンで決定します。

投手交代　：控え投手の中からリリーフを送ります。
守備交代　：控え選手と交代させたり、野手同士の交代ができます。
シフト変更：野手の守備フォーメーションを変える事ができます。フォーメーションはその打席が終わるまで続き、変える場合は、再度ボタンを押します。
投手の調子：投手の調子を（1イニングに1回だけ）聞くことができます。
終了　　　：作戦タイムを解きます。

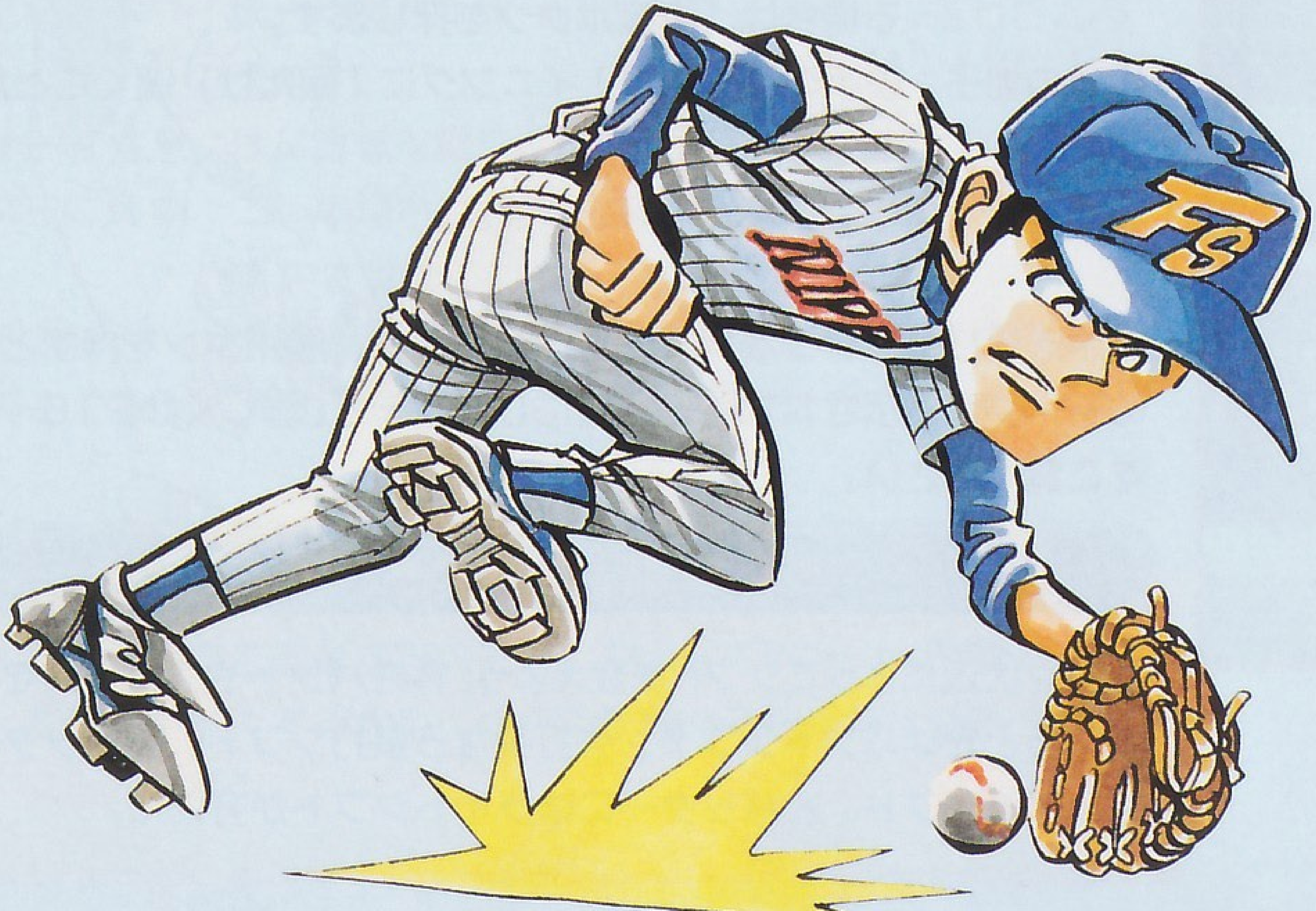
選手を選び△ボタンを押すと選手の成績が、□ボタンを押すと選手のデータが表示されます。参考にしましょう。詳しくはP16～17をご覧ください。

☆ワンポイントアドバイス

打者や状況によってシフトを変えよう。犠牲バントやスクイズを狙っているときはバントシフト、強打者なら長打シフト、右バッターにはレフトシフト、左バッターにはライトシフトが有効だ。

■試合結果

試合が終了すると最終のスコアボード、勝利投手、敗戦投手、セーブ投手、本塁打が表示されます。



SLPS 01123

チーム成績

投手成績	
完投数	完投試合の数
防御率	自責点*1 ×９÷投球回数
セーブ数	セーブした投手の数
被本塁打	打たれたホームランの数
与四球	与えたフォアボールの数
奪三振	奪った三振の数
失点	取られた得点
与死球	与えたデッドボールの数

＊１＝投手の責任となる失点

野手成績	
打率	安打数÷打数（犠飛打・四死球を除く）
安打数	安打の数
得点	奪った得点（ホームを踏んだ数）
2塁打	二塁打の数
3塁打	三塁打の数
本塁打	本塁打の数
盗塁	盗塁の数
犠飛打	犠牲バントと犠牲フライの数
四死球	フォアボールとデッドボールの数
三振	三振の数
長打率	[単打＋（二塁打×2）＋（三塁打×3）＋（本塁打×4)] ÷打数
出塁率	出塁数÷打席数

個人成績順位

投手成績	
勝率	勝ち試合数÷（勝ち試合数＋負け試合数）
防御率	自責点×９÷投球回数
勝利数	勝ち試合数
セーブ	自軍リードでリリーフし、チームが勝利した試合数
セーブP	セーブポイント（救援勝利数*2＋セーブ）
三振奪取	奪った三振の数
奪三振率	（奪三振数×９）÷投球回数
投球回数	投球したイニング数
完投数	最終回まで一人で投げ切った試合数

＊２＝引き分けまたは自軍がリードされている試合に登板し、味方の援護で勝った試合数

野手成績	
打率	安打数÷打数（犠飛打・四死球を除く）
安打数	安打の数
二塁打数	二塁打の数
三塁打数	三塁打の数
本塁打数	本塁打の数
打点	自分の打席で得点した数
出塁率	出塁数÷打席数
盗塁数	盗塁の数
長打率	[単打＋（二塁打×2）＋（三塁打×3）＋（本塁打×4）] ÷打数
得点数	本塁を踏んで得点した数
四球数	フォアボールの数
死球数	デッドボールの数
失策数	守備でエラーした数
三振数	三振の数

SLPS 01123

個人成績

投手成績	
防御率	自責点×9÷投球回数
勝利	勝ち試合数
勝率	勝ち試合数÷（勝ち試合数＋負け試合数）
奪三振	奪った三振の数
セーブP	セーブポイント（救援勝利数＋セーブ）
敗北	負け試合数
セーブ	自軍リードでリリーフし、チームが勝利した試合数
登板	登板した試合数
投球回数	投球したイニング数
完投数	最終回まで一人で投げ切った試合数
奪三振率	（奪三振数×9）÷投球回数
与四球	与えたフォアボールの数
与死球	与えたデッドボールの数

野手成績	
打率	安打数÷打数（犠飛打・四死球を除く打席数）
本塁打	本塁打の数
打点	自分の打席で得点した数
安打	安打の数
出塁率	出塁数÷打席数
盗塁	盗塁の数
二塁打	二塁打の数
三塁打	三塁打の数
長打率	[単打＋（二塁打×2）＋（三塁打×3）＋（本塁打×4)］÷打数
犠飛打	犠牲バントと犠牲フライの数
得点	本塁を踏んで得点した数
四球	フォアボールの数
死球	デッドボールの数
三振	三振の数

監督能力値	
打順変更	スターティングオーダーでの打順組み替え
守備固め	終盤での選手交代による守備固め
投手交代	先発完投策（少ない）か、継投策（多い）か
ストッパー	抑え投手をシングル（1人）にするか、ダブル（2人）にするか
代打	代打を積極的に使うか、使わないか
代走	代走を積極的に使うか、使わないか
走塁指示	積極的に走らせるか、無理せずランナーを貯めるか
スチール	積極的に盗塁させるか、無理をさせないか
バント	ランナー出塁時の送りバントの指示が多いか、少ないか
スクイズ	ランナー三塁出塁時、スクイズの指示が多いか、少ないか
バスター	ランナー出塁時のバスターの指示が多いか、少ないか
エンドラン	ランナー出塁時のヒットエンドランの指示が多いか、少ないか

投手能力値

調子	調子をあらわし、レベルが高いほど好調となります。
熟練度	経験の豊富さをあらわし、レベルが高いほど練習の成果が高くなります。
スタミナ	スタミナの量をあらわし、レベルが高いほど疲れにくくなります。
回復力	スタミナの回復力をあらわし、数値が高いほど回復しやすくなります。
速球力	ボールのスピードをあらわし、数値が高いほど速い球が投げられます。
剛球力	ボールの重さをあらわし、数値が高いほど球質の重い球が投げられます。
安定力	投球の安定感をあらわし、数値が高いほど投球が安定します。
完投力	完投できる能力をあらわし、数値が高いほど完投試合が増えます。
制球力	コントロールをあらわし、数値が高いほどコントロールが良くなります。
技術力	ピッチングの組み立てをあらわし、数値が高いほど組み立てが良くなります。
勝負力	勝負強さをあらわし、数値が高いほどピンチに強くなります。
体力	年間を通じての体力をあらわし、数値が高いほど試合出場の機会が増えます。
ストレート	数値が高いほどキレのある直球を投げます。

野手能力値	
調子	調子をあらわし、レベルが高いほど好調となります。
熟練度	経験の豊富さをあらわし、レベルが高いほど練習の成果が高くなります。
選球力	選球眼をあらわし、数値が高いほどストライク・ボールを見極める能力が高くなります。
犠打力	バント能力をあらわし、数値が高いほどバントが成功しやすくなります。
勝負力	勝負強さをあらわし、数値が高いほどチャンスに強くなります。
体力	年間を通じての体力をあらわし、数値が高いほど試合出場機会が増えます。
安打力	ヒットを打つ能力をあらわし、数値が高いほど打率が高くなります。
長打力	長打を打つ能力をあらわし、数値が高いほど二・三・本塁打が出やすくなります。
走力	ランナーとしての能力をあらわし、数値が高いほど盗塁、スクイズ、エンドランなどが成功しやすくなります。
肩力	肩の強さをあらわし、数値が高いほど送球や返球がよくなります。
リード	キャッチャーの能力をあらわし、数値が高いほど投球の組み立てが良くなります。
守備力	各ポジションの守備力をあらわし、数値が高いほど守備が巧くなります。

練習メニューデータ

コーチのセットメニュー

投手編	
変化球セット	変化球アップ
スピードセット	速球力アップ
制球セット	制球力アップ
スタミナセット	体力・スタミナ回復力アップ
安定セット	勝負力・安定力アップ
剛球セット	剛球力アップ・ストレートレベルダウン
技術セット	技術力アップ

野手／打撃編	
ホームランセット	長打力アップ
ヒッターセット	安打力アップ
選球セット	選球力アップ
犠打セット	犠打力アップ

野手／守備編	
守備力セット	守備力アップ（練習中のポジション）
遠投セット	肩力アップ

野手／走塁編	
耐久セット	体力・勝負力アップ
はやぶさセット	走力・勝負力アップ

共通メニュー

ウエイトリフティング	○スタミナ回復力（投手）体力（投手・野手） ×速球力・変化球レベル（投手）走力・長打力（野手）やりすぎてもダウン
長距離走	○完投力（投手）体力（野手） ×完投力（投手）走力（野手）
短距離走	○安定力（投手）体力・走力（野手） ×安定力（投手）走力（野手）
捻り練習	○他の練習メニューの成功率アップ（ウエイトリフティング・長距離走・短距離走・バーベル上げ以外） ×なし
キャッチボール	○技術力（投手）肩力（野手）守備練習・遠投・ノックとの相乗効果 ×なし
柔軟体操	○練習メニューの成功率アップ（ハンドグリップ以外） ×なし
ハンドグリップ	○剛球力（投手）長打力（野手） ×なし
守備練習	○安定力・勝負力（投手）守備力・勝負力（野手）リード力（野手・捕手） ×安定力（投手）守備力・勝負力（野手）リード力（野手・捕手）

○：練習に成功するとアップ
×：練習に失敗するとダウン

投手メニュー

投げ込み	○制球力 ×速球力
メディシンボール	○変化球（投げ込みとの併用でさらにアップ） ×なし
チェストウェイトマシン	○速球力（投げ込みとの併用でさらにアップ） ×技術力
砲丸投げ	○剛球力はダウン、ストレートレベルはアップ ×制球力・速球力
シャドウピッチング	○投げ込み・チェストウェイトマシンの成功率アップ ×なし
水泳	○体力・多くの練習との相乗効果 ×なし
バーベル上げ	○剛球力アップ、やりすぎるとストレートレベルがダウン ×制球力・ストレートレベル
肩を入れる	○技術力・投げ込みとの相乗効果 ×速球力

○：練習に成功するとアップ
×：練習に失敗するとダウン

野手メニュー	
素振り	○安打力 ×長打力
サンドバッグ叩き	○長打力（ハンドグリップとの併用でさらにアップ） ×安打力
フリーバッティング	○犠打力・選球力（ハンドグリップとの併用でさらにアップ） ×選球力
ベースランニング	○走力（縄跳びとの併用でさらにアップ） ×走力
遠投	○肩力（砲丸投げとの併用でさらにアップ） ×守備力
ノック	○守備力（長時間行うと体力がダウン） ×守備力
ジャンピングスクワット	○走力 ×長打力または守備力
縄跳び	○走力・守備練習との相乗効果 ×なし

○：練習に成功するとアップ
×：練習に失敗するとダウン

バンダイゲームステーション

このソフトの内容についてのご質問は、 **03-3847-5090** [受付時間／月曜～金曜日（祝日を除く）10時～16時] にお問い合わせください。

●電話番号はよく確かめてお間違いのないようご注意ください。
●受付時間外の電話は、おさけください。
●東京23区以外の方は、市外局番（03）をお忘れのないようにしてください。

おことわり

商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ソフト内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合が考えられます。万一、誤動作等を起こすような場合がございましたら、バンダイグループお客様相談センターまでご一報ください。

《お買い上げのお客様へ》　商品についてお気づきの点がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。住所，電話番号，保護者の方とお子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

バンダイグループお客様相談センター

（関東）台東区駒形2-5-5　〒111-81　☎ 03-3847-6666

●電話受付時間　月曜～金曜日（祝日を除く）10時～16時
●電話番号はよく確かめてお間違いのないようご注意ください。

このゲームを制作するにあたり、イラストの作画を快く引き受けて下さった漫画家の島本和彦先生に心からお礼を申し上げます。

株式会社メガハウス：岡本吉弘

SLPS 01123

© MegaHouse 1997 MADE IN JAPAN

"PlayStation logo" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
WARNING: All rights reserved. Unauthorized duplication is a violation of applicable laws.

発売元
株式会社 メガハウス
〒111 東京都台東区寿2-10-13 田原町シティビル
●株式会社メガハウスはバンダイグループの一社です。